LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

38
ANNO 4
GIUGNO
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB.POST COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

TOBAL 2
ANCORA SQUARE!

V RALLY
UN GIOCO CON UNA MARCIA IN PIU'

MDK
Murder Death Kill

GAME STORE

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI DELLA TOSCANA

SEGA SATURN
£. 299.000

NINTENDO 64
NINTENDO 64
£. 319.000

SONY PLAYSTATION
£. 299.000

Videogiochi a partire da £. 30.000

STRAORDINARIO!!!

CON GAME STORE

VIAGGI NEL MONDO

Acquistando una console nuova + 2 giochi, Game Store ti regalera' un favoloso soggiorno di 1 settimana per 2 persone in una delle numerose localita' turistiche fra' cui potrai scegliere la tua preferita.

Cosa aspetti!!!

Corri nei negozi GAME STORE per avere tutte le informazioni che desideri

Viale M. Fanti, 1-D/R. - FIRENZE
Tel. (055) 57.28.24 - Fax (055) 58.27.90

Via Baracca, 47 - FIRENZE
Tel. (055) 43.45.57 - Fax (055) 436.81.03

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA

SEREGNO (MI)

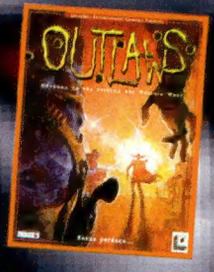
VIENI A TROVARCI IN VIA ROSSINI N.43

NINTENDO 64

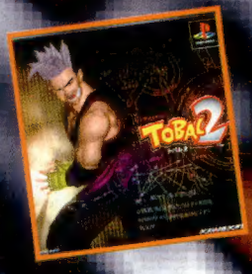
DISPONIBILI 22 PERSONAGGI!

SEGA SATURN

PlayStation



CD ROM



E-MAIL

theshop@tin.it

VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - DISPONIBILI LISTINI RIVENDITORI

0362/238148

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Cristiano Gobbi, Fabio "Bio" Massa, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

MDK 36

Murder. Death. Kill.
Già acclamato dalla stampa specializzata come uno dei migliori titoli PC di sempre, *MDK* fa ora la propria comparsa su PlayStation: riuscitissimo mix fra platform e sparatutto, *MDK* è il primo titolo sviluppato direttamente da Shiny per un 32-bit. Riusciranno i californiani a bissare lo strepitoso successo di *Earthworm Jim*? Super Console non perde tempo e si piazza sulle tracce del titolo Interplay.

Mecha Games 28

Robot, robot e ancora robot...
Aaaah, che belli i *mech*! Suvvia, ammettelo: anche se non siete dei fan accaniti dell'animazione giapponese non potete rimanere impassibili di fronte al design e alla maestosità di questi robottoni di origine nipponica. Per sapere tutto sui prossimi videogiochi basati su *mech* e *tank* corazzati di ogni tipo abbiamo sguinzagliato il prode Nicolas Di Costanzo per le strade di Tokyo...

Speciale 50

Crescere sullo schermo.
Ormai dovreste essere abituati ai nostri **Speciali**: abbiamo sempre cercato di trattare argomenti originali, argomenti troppo spesso ignorati, argomenti scottanti... Argomenti, insomma, speciali. Stavolta pensiamo di aver battuto ogni record: Matteo Bittanti e Diego Cortese partono alla scoperta dei *growing games*, le simulazioni di crescita, genere di estremo successo in Japan. Già che c'erano, i due ne hanno approfittato per fare una carrellata sui simulatori d'appuntamento e su altri titoli simili disponibili sul mercato attualmente...

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6
POLEMICHE A GO-GO QUESTO MESE...

FAQ: 12
FINO A QUANDO?

PLAY-WORLD: 16
IL FUTURO DI PLAYSTATION È ROSEO. MA DEL PRESENTE COSA VOGLIAMO DIRE?

BIG IN JAPAN: 22
MA CHE FINE HAN FATTO GLI ALPHAVILLE? DIEGO NON NE HA LA PIÙ PALLIDA IDEA: PER FORTUNA È ESPERTO DI VIDEOGAMES...

AMERICA'S MOST WANTED: 44
UOZ AMERICAN IES! DU IU SPIC INGLISC?

PRIMO PIEDE: 89
DOPO MDK, *ABBIAMO* VSC: *VENDO, COMPRO, SCAMBIO.*

COGITO ERGO SONY: 90
LA STORIA DEI PICCHIADURO. CHE STORIA!

SUPERTRIX: 92
LA GUIDA DI COMMAND & CONQUER *(PRIMA PARTE) E TRUCCHI VARI.*

PREVIEW:

AIR RACE 42
ARMORED CORE 28
ASTRO TROOPER VANARK 27
A.T. VOTOMS GAIDEN 26
EOS 29
FORMULA 1 '97 49
FRONT MISSION ALTERNATIVE 24
G-POLICE 48
MDK 36
MOEBIUS LINK 3D 31
NESSA NO HOSHI 31
ODDWORLD 34
OVERBOARD 49
VIRTUAL HYRIUNOKEN 30
WILD 9'S 40

REVIEW:

ACTUA SOCCER CLUB ED. 68
BALLBLAZER CHAMPIONS 82
CRUSADER: NO REMORSE 83
EXCALIBUR 2555AD 84
ISS PRO 72
NAMCO MUSEUM VOL.V 74
NHL FACE OFF '97 76
REBEL ASSAULT II 70
SOUL BLADE 60
STEELDOM 86
SUPER PANG COLLECTION 67
TOBAL 2 62
V-RALLY 56
WING COMMANDER IV 80
XEVIOUS 3D/G+ 78

Editoriale

Avevamo concluso il numero scorso di **Super PlayStation Console** rimarcando l'importanza strategica della futura uscita di ***Dragon Quest VII*** per il 32-bit Sony, un colossale gioco di ruolo che, nelle intenzioni di Enix, dovrebbe eclissare ***Final Fantasy VII*** di SquareSoft. Il fatto che una serie di *software house* tradizionalmente legate a Nintendo abbiano scelto PlayStation come piattaforma privilegiata per lo sviluppo più importanti rappresenta un'autentica rivoluzione e ribadisce la forza di Sony sul mercato. Un ulteriore colpo messo a segno dalla giga corporation dell'elettronica di consumo riguarda la creazione di *Eight Wonder*, un nuovo studio di produzione di cui fanno parte alcuni programmatori di Rare Software, l'etichetta che ha creato alcuni dei più grandi successi Nintendo (vedi la saga di ***Donkey Kong Country*** e ***Killer Instinct***). Sony Computer Entertainment of Europe ha acquisito i diritti esclusivi di pubblicazione dei primi tre titoli di *Eight Wonder* e la possibilità di opzionare i tre successivi. Prima dell'inaspettata dipartita, i programmatori stavano lavorando a ***Dreams***, uno dei titoli di punta per Nintendo 64 della prossima stagione ludica. *"Abbiamo deciso di rivolgerci a SCEE perché volevamo sviluppare grandi titoli per PlayStation* - ha commentato Oliver Davies - *Consideriamo PlayStation la piattaforma più versatile tra le console nella nuova generazione e insieme al supporto di SCEE abbiamo oggi l'opportunità di sviluppare grandi videogiochi all'interno di un ambiente stimolante dal punto di vista creativo."* Il primo titolo di *Eighth Wonder*, ***Drachen Zor***, è previsto per la prima metà del 1998, sebbene i dettagli siano ancora ignoti. Juan Montes, general manager dello sviluppo ludico di SCEE ha commentato così l'evento: *"La scelta di privilegiare PlayStation da parte di alcuni dei più grandi talenti sulle scene attuali rende ancora più chiaro che PlayStation dominerà il mercato del divertimento elettronico almeno fino all'inizio del nuovo millennio."* Qualche mese fa (vedi **SPC #34**) avevamo dato notizia dell'unificazione dell'impero ludico Sony. Lo scorso gennaio, Sony Computer Entertainment Interactive ha consolidato il possesso delle filiali americane ed europee, unficandole sotto l'egida di SCEI, attualmente diretta da Teruhisa Tokunaka. Le divisioni americane ed europee sono passate cioè sotto il diretto monitoraggio dei giapponesi. Una conseguenza significativa della manovra è la promozione di Ken Kutaragi al ruolo di presidente di Sony Computer Entertainment of America. Il creatore di PlayStation subentra a Shigeo Maruyama, un personaggio che, al di là del successo ottenuto, non vantava certo il carisma di un Howard Lincoln o di un Tom Kalinske. Si tratta del quinto presidente di SCEA in soli due anni, come dire che, in media, i precedenti presidenti (Shigeo Maruyama, Steve Race, Marty Homlish, e Olaf Olafsson, rispettivamente) non sono durati più di cinque mesi... Il mercato americano rappresenta un territorio cruciale per Sony e i recenti successi dell'aggressiva Nintendo hanno spinto Sony a rinsaldare le fila. Il mercato, intanto, continua a crescere. Una recente indagine di una delle più importante società di analisi americane, l'NPD Group, ha evidenziato che l'industria videoludica è in piena esplosione. Nel primo quarto di quest'anno sono state commercializzati oltre 13.3 milioni di giochi per console e 10.4 milioni di giochi per computer, ben oltre le più ottimistiche previsioni. La vendita di giochi per console negli Stati Uniti è cresciuta del 58% rispetto al 1996. I titoli PlayStation hanno avuto un incremento a livello di vendite superiore al 170%, laddove la crescita del software PC è aumentata "solo" del 38%. A livello di hardware, Sony non può che essere contenta della *performance* di PlayStation. Grazie alla recente riduzione di prezzo e ad un catalogo di giochi di ottima qualità, il colosso dell'elettronica di consumo prevede di raggiungere i 18 milioni di console distribuite entro la fine del 1998. Non è tutto: il trionfo di PlayStation in campo videoludico ha giocato un ruolo importante a livello di profitti globali di Sony Corporation, più che raddoppiati rispetto all'anno precedente. Concludiamo riportando una serie di dati molto interessanti rilasciati da Sony Computer Entertainment (aggiornati a marzo 1997). A voi il compito di commentarli.

Produzione e distribuzione PlayStation

Giappone	6.5 milioni di unità
Stati Uniti	4.0 milioni di unità
Europa	3.0 milioni di unità
Totale	*13.5 milioni di unità*

Numero di giochi PlayStation

Giappone	737 titoli
Stati Uniti	275 titoli
Europa	223 titoli

Distribuzione software PlayStation

Giappone	52 milioni di pezzi
Stati Uniti	27 milioni di pezzi
Europa	19 milioni di pezzi
Totale	*98 milioni di pezzi*

Numero di licenziatari Sony

Giappone	540
Stati Uniti	180
Europa	130

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

L'evolversi della tecnologia ludica (il *tecnoludismo*) ha portato a un incremento della durata stessa della fruizione? Me lo domandavo dopo l'ennesima sessione a *Micro Machines V3*. In questo giochino, per altro molto divertente, i caricamenti sono così frequenti che alla fin della fiera credo di aver speso più tempo al *attendere* di giocare che a giocare veramente. L'interminabile sequela di logo (Sony, PlayStation, CodeMasters, *MicroMachines V3*, i dannati piloti, la schermata delle opzioni e così via...) mi snerva, mi opprime, mi sfibra. D'altronde, come tipico rappresentante di una società che ha fatto dell'accelerazione e della velocità l'ultimo e unico valore, ho un'allergia per tempi morti e per gli spazi zombie. Le console basate sulla cartuccia avranno molti difetti, ma certamente offrono un imbattibile rapporto tra durata e attesa. Le immagini animate affascinano, ma al tempo stesso spaventano. Si teme di *perdere tempo*, di venire consumati nel momento stesso del consumo. Peggio, di essere *consumati dall'attesa* del consumo. L'ansia del videogiocare si riflette nella classica tendenza a sottostimare il tempo della fruizione. Tale sottovalutazione è sintomatica di un senso di colpa connesso al consumo ludico, che viene percepito come una pratica inutile, improduttiva, alternativa allo studio o addirittura al sonno. Fin qua siamo tutti d'accordo. Ma è davvero un sottostimare? Bisognerebbe fare come nel calcio, distinguendo tra la durata della partita e il tempo effettivo di gioco. Probabilmente scopriremmo che in realtà giochiamo pochissimo. Il gioco è solo un breve momento tra due spazi temporali vuoti che cerchiamo di riempire socializzando con il *player two*, riflettendo sulle dottrine filosofiche dell'ultimo Marcuse o rintracciando le nostre radici nelle narici.
Cribbio, ricomincia a piovere.

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

Caro Teo,
voglio scatenare un vero putiferio con questa mia. Premessa fondamentale: possiedo sia PlayStation sia Nintendo 64. Questa lettera trae spunto dal confronto tra i diversi sistemi ludici disponibili sul mercato pubblicato sul numero di maggio di **Super PlayStation Console**. Il punto è questo: PlayStation merita la posizione di *leader* del mercato? Meglio: il successo di vendite della console Sony è giustificato dalla qualità della proposta oppure è frutto di una abile strategia di marketing combinata a una fortunata congiuntura di mercato? Personalmente, ritengo più verosimile la seconda ipotesi. Perché? Analizziamo l'andamento del mercato. La console Sony si è presentata sul mercato appena dopo la rivale Sega, responsabile di un lancio affrettato e disorganizzato. Sega ha introdotto prodotti veramente infimi per una macchina il cui rapporto qualità-prezzo era assolutamente fallimentare. E' indubbio che i primi titoli PlayStation erano superiori a quelli della concorrenza e è innegabile che, finché Sega non ha provveduto a modificare il sistema operativo della sua macchina, il *gap* è rimasto. Sega ha completamente sbagliato - nei modi e nei tempi - il lancio di Saturn, affrettandolo eccessivamente per contrastare l'altissimo livello qualitativo che avevano raggiunto i titoli per Super NES della penultima generazione, massacrando letteralmente un Megadrive in balia di 32X. Questo gravissimo errore di marketing, Sega lo sta pagando ancora adesso nonostante i migliori titoli Saturn siano (a mio parere, ovviamente) superiori ai migliori giochi PlayStation. Ed è proprio questo il punto cardine del mio pensiero: se escludiamo miglioramenti meramente estetici, quali vantaggi ci hanno dato sul piano della giocabilità le nuove macchine a trentadue bit? PlayStation poco, oserei dire. E' una console PC-*oriented*, con una massa di titoli cloni di ***Doom*** e di squallidi picchiaduro poligonali. Non includo le simulazioni sportive in questa categoria, dato che il *concept* del gioco è già dato alla partenza (anche se riconosco che il genere è determinante per il successo di una macchina) e basta quindi tradurlo in codice. Per quanto riguarda gli RPG, ritengo che il PC per questo tipo di giochi rappresenti e rappresenterà la piattaforma ideale ancora per molto tempo: molta più RAM a disposizione rispetto ai miseri 2 mega di PlayStation, salvataggi infiniti senza costose *memory card*, caricamenti pressoché inesistenti grazie a CD-ROM sempre più veloci (16X contro 2X di PlayStation), mouse "di serie" etc. Non è un caso che ***Final Fantasy VII*** uscirà per Windows '95 e così accadrà per molti altri *best-seller* console, come avete sottolineato sul numero 37 di **SPC**.
Insomma, su 200 e passa titoli disponibili, le autentiche *killer application* Sony quante sono (perdonatevi l'assonanza involontaria...)? Cinque, volendo esagerare. Se poi tra queste si indica anche ***Formula 1*** di Psygnosis allora significa che qualcosa non va: è un titolo molto sopravvalutato non tanto sul piano tecnico (comunque: l'*engine* grafico ogni tanto rallenta senza motivo, pezzi di poligoni qua e là vaganti, ma soprassediamo pure), ma presenta anche limiti di giocabilità notevoli (già messi in evidenza sulle pagine di **PlayGround** nei mesi scorsi). E quante di queste presunte *killer application* sarebbero potute uscire su Super NES o Megadrive rinunciando a qualche lustrino grafico-sonoro? Almeno un paio, il che significa che PlayStation ha aggiunto ben poco alla generazione ludica precedente.

Il discorso è analogo per Saturn, se non fosse che la macchina Sega punta molto alle conversioni da *coin-op* (con vantaggi e limiti di tale politica). Prendiamo invece Nintendo 64: a mio modesto parere sono usciti almeno tre titoli che offrono qualcosa in termini di giocabilità che le vecchie macchine non avrebbero potuto far girare: ***Super Mario 64, Turok*** e ***StarFox 64***. Questi tre titoli sono superiori a tutto ciò che è uscito in due anni per le macchine concorrenti. Superiori non solo e non tanto per quanto concerne l'estetica, ma soprattutto a livello di contenuto.
Insomma, ho come l'impressione che Sony abbia sfruttato al massimo la sua capillare distribuzione e la sua forza di penetrazione nel mercato per vendere una macchina che di rivoluzionario non ha nulla. Quanta gente ha comprato PlayStation semplicemente perché il venditore di aspirapolvere e forni a microonde l'aveva in vetrina? Non pochi, credo, sono coloro che hanno scoperto i videogames su console con PlayStation. E' molto più

facile attirare questo tipo di clientela con un po' di grafica e ben poco contenuto. Se vogliamo essere franchi, anche i cosiddetti capolavori di genere automobilistico Namco hanno pochissimo spessore e si basano quasi completamente sull'*appeal* esteriore.
Luca Maggiolini
Bareggio (MI)

Il tuo intervento è particolarmente prezioso perché mette in risalto alcuni aspetti del successo di PlayStation sui quali non si è ancora riflettuto (o non si è voluto riflettere) abbastanza. Primo: quanti, dei centinaia di giochi prodotti per il 32-bit Sony, saranno ricordati come degli autentici classici? L'immediatismo critico e il sensazionalismo della stampa specializzata sono alla base della sistematica esaltazione di prodotti che in pochi mesi scompaiono dalle scene e dalla memoria collettiva. Secondo: una cinquantina di picchiaduro poligonali hanno lo spessore, la varietà, la genialità di un solo* Super Mario 64*? Terzo: la picizzazione delle console - e l'opposto, ma complementare fenomeno della consolizzazione dei PC - vanno accolti come fattori positivi oppure è la causa determinante di un generale appiattimento dell'offerta? L'utenza* mainstream *sembra aver premiato Sony e condannato Sega. Ma PlayStation rappresenta ancora il massimo in termini puramente ludici dopo l'uscita di Nintendo 64? Tutte domande in cerca di risposta... Nella tua lettera, tuttavia, tralasci un fattore a mio avviso fondamentale: il prezzo del divertimento elettronico. A parità di costo dell'hardware (le due console sono attualmente in vendita a 149 dollari negli US, e a 299.000 lire in Italia), la partita tra Sony e Nintendo oggi si gioca soprattutto sul piano del software. Il prezzo medio di un gioco per Nintendo 64 è di 140.000 lire. Un CD-ROM per Sony PlayStation è commercializzato a 90.000 lire (senza contare la linea* budget *a 50.000 lire). Fino a quanto siamo disposti a investire in videogiochi? Quali sono le reali esigenze del videogiocatore della strada? Il dibattito è aperto: rimboccatevi le mani, togliete gli occhiali e fatevi sotto. Possibilmente senza preconcetti...

Caro Matteo,
ti ringrazio per avermi pubblicato sul numero 34 (non so perché, ma mi ha fatto piacere). Anche questa volta, spinto dalla lettura di **PlayGround**, scrivo un po' per diletto e un po' per provocazione. Ribadisco che la rivista è sicuramente la più qualificata, seria, attendibile e finalmente dedicata anche a chi non è più nell'età in cui il problema principale è contare quanti brufoli si avranno in faccia il giorno dopo aver seccato il barattolo di Nutella.
Ho notato con piacere che oltre alle migliorie grafiche, avete intrapreso la via del rinnovamento "qualitatitivo" virando verso una decisa informazione a 360 gradi dell'universo videoludico, spaziando dalle recensioni ai dibattiti, dai *reportage* agli speciali (davvero interessanti) sottolineando tutto quel che ruota attorno a una, apparentemente semplice, console.
Insomma, tanta è la carne al fuoco, ma non è detto che il contorno sia meno sfizioso (lo so... il paragone è cazzuto, ma... il mio sogno era fare l'alberghiera!).
Mi chiedevo però, come mai non abbiate portato a termine quel processo di trasformazione della rivista ripulendo quelle spurie che ancora permangono e che rischiano, a mio avviso, di divenire l'unico punto di congiunzione con le altre scartoffie che si occupano del mondo PlayStation. Di cosa sto parlando? I punteggi delle recensioni.
E' incredibile, ma si litiga sui tre punti percentuali che il lettore vorrebbe vedere nella recensione che tratta il gioco appena preso, sapendo benissimo che nessuno dei due (recensore e consumatore) cambieranno di una virgola il loro pensiero.
Ognuno può, anzi DEVE, dire la sua, ma francamente credo che si potrebbe ovviare a questo inconveniente - lo definisco così in quanto ritengo si tratti di una diatriba sterile e fine a se stessa - optando per un taglio drastico.
Domanda: Matteo puoi dirmi che differenza c'è tra l'affibbiare un 81 e un 83? E tra un 52 e un 56? Se un gioco è buono, è buono. Promuoverlo con un otto, con un nove o con un 8.5 (che può essere la classica via di mezzo tra un buon gioco e uno ottimo) penso possa bastare, se invece fa schifo, gli rifili un quattro e via, tutti a nanna.
Secondo me i punteggi sarebbero così più chiari e forse anche più seri, sicuramente meno folcloristici.
Ora posso affrontare il punto principale della mia lettera, la nota dolente, l'estrazione del dente del giudizio, il supplizio di *HellRaiser*, la combo numero cinque di Kazuya... Perché non abolite il punteggio globale?
Già, perché non date i voti solo alle voci oggettive e non lasciate al commento conclusivo (chiaramente coadiuvato dall'intero articolo) il difficile compito di orientare il lettore verso l'eventuale acquisto del prodotto recensito?
Voi magari non lo sapete, ma tante persone vengono influenzate da quel numero a due cifre cerchiato tanto da acquistare un gioco (fidandosi esclusivamente di quel numero) per poi pentirsene dopo una settimana (per questo motivo si riescono a trovare usati titoli appena usciti), in quanto viene rilevato che il punteggio era alto poiché è la componente soggettiva contributiva a renderlo tale.
Chiaramente, questa non è la regola, tuttavia ritengo che potreste usare meglio l'"arma" della recensione. A questo punto, a metà tra la provocazione e il suggerimento, vi espongo il mio pagella-pensiero. Voci quali GRAFICA (fluidità + definizione + grafica vera e propria), SONORO (musiche + effetti + ripetitività, qualità e quantità), LONGEVITA' (durata complessiva del gioco + varietà dei livelli + sfida + gabole o bonus atti a prolungarne la vita), OPTIONALS (periferiche ammesse + possibilità di link + uso memory card + qualsiasi altra cosa accresca il valore intrinseco del gioco) e PRESENTAZIONE (qualità del manuale + introduzioni, intermezzi utili + testi o linguaggio in italiano) sono oggettive e quindi poco esposte a voti meno oscillanti.
Si potrà discutere se la grafica di ***Tomb Raider*** è da otto o da nove, se il sonoro di ***Resident Evil*** merita 10 oppure 8, ma la sostanza è che entrambi i giochi si attestano su ottimi livelli. Voi, pur non facendo alcuna media aritmetica attribuite (seppur con diverso peso specifico) valori oggettivi anche alla giocabilità e all'originalità quando è ormai chiaro che la prima è al centro di costanti polemiche (come le varie missive testimoniano, essendo interpretata a volte come difficoltà, a volte come divertimento, a volte come capacità di coinvolgere e infine libertà e capacità di controllo sul personaggio) e la seconda è prettamente soggettiva (se non avessi mai giocato a ***Doom***, come potrei non ritenere ***Disrputor*** originale?).
Se voi riusciste quindi a sviscerare le due anime di un gioco giudicando le voci oggettive con i numeri e commentando tutto il resto cercando di far capire che tal gioco può essere interessante per certe persone e non per altre e perché, si potrebbe giungere a una valutazione trascendentale a cui far riferimento.
Sarebbe molto bello essere sicuri di acquistare un gioco che potrà sfruttare la nitidezza del tuo nuovo televisore, che potrà essere collegati a ragione a uno stereo, che ammortizzerà il costo sostenuto per acquistare un *Mad Katz* e, perché no?, che mi garantisca di potermi divertire senza l'ausilio del dizionario inglese-italiano, oppure che mi gratifichi con 1,2,3... 50 finali in FMV invece che mortificarmi con una sfigatissima scritta *CONGRATULATIONS*.
Una volta sicuro di ciò, grazie a voi o biblici recensori, impavidi e senza macchia e sicuro che il titolo in questione sia palpabile (non un'*electronic*-bufala) sarà nostra premura capire che il redattore ha voluto dirci, cercando affinità di vedute con lo stesso o intuendo che il gioco si rivolge a tutt'altro target di pubblico.
Praticamente sarebbe come rinverdire il famoso proverbio "Uomo avvisato, mezzo salvato" e allo stesso tempo avvisare che non è opportuno acquistare ***Verecolene*** a 89.000 lire.
Ciao.
Max

L'abolizione del punteggio numerico come punto di arrivo di un itinerario editoriale evolutivo? Il superamento del vincolo delle due (o tre) cifre

come raggiungimento della maturità critica? Certo, ma, allo stesso tempo, un'involuzione: un ritorno alla filosofia dei primi anni '80 che aveva trovato in Videogiochi *- la prima rivista italiana dedicata al divertimento elettronico - la massima espressione. Da* Zzap! *in poi si è seguita la via opposta, quella dell'esplosione numerica: nella prima fase della sua storia, il mensile* Kappa *- seguendo il modello di* ACE *- aveva adottato un punteggio espresso addirittura in millesimi, coadiuvato da grafici e curve che misuravano - o pretendevano di farlo - l'intensità del divertimento dopo un'ora, un giorno, una settimana, un anno, un lustro, un secolo, un millennio. Come dicevamo, è stato forse il punto massimo dell'Illuminismo critico, la fase più alta del Positivismo recensivistico. In compenso, la parte testuale era eccellente, c'era integrazione tra le due componenti. In tempi più recenti,* Future Publishing *ha (ri)lanciato i decimali, mentre* EMAP Images *resta sostanzialmente fedele alle percentuali. La stampa italiana ha adottato un po' supinamente ora la prima, ora la seconda metodologia critica. Non tutto è da buttare, ovviamente: l'offerta editoriale è più ampia, la qualità media delle testate è cresciuta e accanto alle pubblicazioni più nazional-popolari sono apparsi periodici ludici caratterizzati da ottimi contenuti, per quanto ancora lontani dallo standard di pubblicazioni come* EDGE *o* Next Generation *(leggi* EDGE made in USA*). Le tue osservazioni sono molto interessanti, ma l'assunto che si possa separare nettamente una momento oggettivo da uno soggettivo nella formulazione del giudizio è a mio avviso un po' fragile. Elementi come grafica e sonoro sono sottoposti a una valutazione pesantemente soggettiva: un conto è registrare variabili (oggettive) come il numero di colori su schermo, i livelli di parallasse o il numero di scenari. Un altro è elaborare una valutazione a partire dai summenzionati parametri. Fattori quali l'abilità pratica del recensore, l'esperienza, il tempo a disposizione per testare il prodotto, eventuali influenze esterne (di varia natura) e decine di altri elementi hanno un peso in molti casi determinante. Il punteggio numerico ha solo la pretesa di dare una legittimazione scientifica a una pratica arbitraria. La tua proposta non risolve il problema, ma lo sposta semplicemente. Quando è la parte testuale della recensione ad essere lacunosa, non basta eliminare la conclusione meramente numerica. Il vero problema è la qualità del test, non tanto il punteggio globale. Per altro, sono convinto che anche di fronte alla "migliore" recensione qualcuno avrà sempre qualcosa da obiettare. Questo ovviamente non toglie che il punteggio numerico sia funzionale all'attuale sistema editorial-industriale e pertanto la tua definizione di recensione come "arma" calza a pennello.*

Altre osservazioni: è vero che, in linea di massima, non c'è grande differenza tra un 81 e un 84. Ma se recensisci dieci prodotti del medesimo genere (vedi le simulazioni di corsa: negli ultimi mesi ne sono uscite parecchie), la diversificazione e la gerarchizzazione dei giudizi è più fattibile con le percentuali che non attraverso i decimali. D'altra parte, sono perfettamente consapevole che ormai nessun utente considera meritevole dell'acquisto un prodotto che riceve un punteggio inferiore al 90% (95% su altre testate). Una delle conseguenze di una pratica valutativa distorta.

ORA I VIDEOGIOCHI SONO RESPONSABILI ANCHE DELLE CATTIVE PRESTAZIONI IN CAMPO SPORTIVO DI ALCUNI GENIALOIDI, COME IL QUI RITRATTO PORTIERE DEL LIVERPOOL DAVID JAMES: DOPO AVER DISPUTATO ALCUNE IGNOBILI PARTITE COSTATE CARISSIME AI REDS, JAMES HA IMPUTATO LA PROPRIA NEGLIGENZA A SESSIONI TROPPO PROLUNGATE A TEKKEN 2 E TOMB RAIDER...

Caro Matteo,
innanzitutto complimenti per la rivista, anche se potrebbe avere qualche pagina in più. Vorrei esporre qualche considerazione sulla specie animale a cui apparteniamo: quella dei videogiocatori. Noi siamo un popolo devastato, mi dispiace ammetterlo, siamo una gioventù bruciata. La mancanza di valori dell'epoca moderna, a cui siamo giunti a causa del benessere e dell'isolamento (scarsezza di rapporti interpersonali) provocato dal vivere in città, ci costringe cercare metodi sempre nuovi per tentare di evadere dalla noia che ci attanaglia quotidianamente, metodi che a loro volta, per non annoiarci, possono essere anche stupidi e di scarso spessore, ma basta che offrano una sensazione immediata di evasione. Rileggendo questa mia ultima considerazione non posso fare altro dunque che associare il videogiocare al drogarsi, chiaramente con le debite proporzioni oggettive, ma con l'IDENTICO iter concettuale. Videogiocare è evadere dalla realtà, lasciarsi per qualche ora alle spalle tutti i problemi della vita vera (esami, lavoro, ecc.). Non mi sento dunque completamente in disaccordo con chi prende in giro noi videogiocatori: videogiocare è sintomatico di una pericolosa insoddisfazione della vita reale, di una noia uggiosa, del non sapere quasi più trovare cose belle nella vita. Tutto ciò potrebbe anche chissà, in futuro, portare a cercare soddisfazioni in cose più pesanti (vedi il parallelo di questa lettera)... E allora mi raccomando, non mettiamoci davanti al video solo perché non sappiamo più cosa fare: in quel preciso momento dobbiamo invece uscire di casa e cercare le cose belle della vita che sono immensamente più intense e più soddisfacenti del far correre e saltare un omino o del muovere una macchinina in un insieme di crudi poligoni *texture-mappati*.
Saluti.
Luca Zoccatelli
luck@dei.unipd.it

Il videogioco, al pari di altre forme di intrattenimento - analogiche e digitali - crea dipendenza. Con il termine "dipendenza" si intende il bisogno compulsivo di soddisfare una esigenza pressante, uno stato di deprivazione mentale che solo un tipo particolare di sostanza o prodotto può risolvere. Per alcuni soggetti, il videogiocare si trasforma in una pratica incoercibile. Il potere di assuefazione di titoli particolarmente divertenti è il tema dell'ultima campagna pubblicitaria di Micro Machines V3 *(a volte ritornano): l'idea di fondo è che l'estrema giocabilità del prodotto faccia dimenticare ai giocatori ogni altro impegno. Memorabile lo scambio di battute tra i due ragazzi che compaiono nella pubblicità inglese: "*Possiamo smettere quando ci pare*". Pronta la replica del compagno: "È* quello che abbiamo detto anche ieri*". E' vero che la struttura seriale e ripetitiva del gioco sembra pensata per annullare la sensazione dello scorrere delle ore. Non so voi, ma a volte mi è capitato qualche volta di cadere in una sorta di trance ipnotica, di raggiungere il nirvana elettronico (e non è casuale il fatto che il protagonista dell'ultimo film di Gabriele Salvatores -* Nirvana*, appunto - sia proprio un programmatore di videogiochi)... Tuttavia l'analogia droga/divertimento elettronico non regge. Individuare in un passatempo la causa di un malessere è molto più facile che indagare a fondo il malessere stesso, accettando di mettersi in discussione. Un esempio: David James portiere del Liverpool nonché modello per Armani, ha dichiarato ai giornalisti che la causa delle sue pessime prestazioni nella Premier League sono da attribuire alla sua malsana passione per i videogiochi, in particolare per* Tekken 2 e Tomb Raider *(per la cronaca, in un pezzo apparso il sedici di marzo, il Corriere della Sera riusciva - incredibilmente - a distorcere i due titoli rispettivamente in* Tekkon II *e* Teamraider*). "*Ho capito che la colpa delle mie figuracce - *sostiene James* - era del tempo passato con i videogiochi. Il mio amico Colin

Jackson, primatista del mondo, mi ha detto che ai nazionali di atletica leggera è stato sconsigliato di giocare al computer prima delle gare: influisce nergativamente sulle performance. E così ho deciso di smettere...". *Inutile aggiungere che i mezzi di stampa, anziché sottolineare la fragilità della giustificazione di James, hanno usato le sue dichiarazioni per rilanciare le accuse contro i videogiochi, usando termini mutuati dal gergo dei tossicodipendenti come "overdose" e "crisi di astinenza", che a mio avviso sono del tutto fuorvianti. Un consumo sregolato e abnorme dei videogiochi è la manifestazione di un problema più grave e profondo. Chi propone di chiudere le sale giochi (lo scorso marzo, Antonietta Casciotti, sindaco di Alba Adriatica lo ha proposto per l'intero periodo scolastico) o impedire l'acquisto dei giochi finisce per confondere l'effetto con la causa. La "fuga nel mondo dei videogiochi" potrebbe essere la manifestazione di un disagio interiore. L'associazione videogiocatori = tossicodipendenti è sterile e finisce per penalizzare l'intera comunità dei fruitori di vg. Una comunità che al suo interno è frammentata e variegata. I giocatori sono soggetti attivi capaci di selezionare consapevolmente l'offerta che ritengono più appetibile. Il videogioco infatti soddisfa differenti esigenze e attiva risorse di carattere affettivo (emozione e identificazione) ludico (intrattenimento e svago), sociale (il videogioco come pratica sociale, relazionale) etc. È deprecabile che, anziché incoraggiare una accorta riflessione sul significato della pratica videoludica, ci si limiti a provocazioni gratuite e superficiali secondo il modello dei mass media.*

Ciao Matteo,
con questo messaggio vorrei rendere noto a tutti i lettori di **Super PlayStation Console** che utilizzare *Net Yaroze* è si immediato, ma non banale. Ho letto sul numero 36 all'interno dello speciale che si può riuscire a creare un clone di *Pong* in un week end. Balle! Supponendo che si trascuri grafica e sonoro, per arrivare ad una dimestichezza tale da creare un gioco come *Pong* ci vuole ben altro che un week end. Uno con le palle quadrate che ha già studiato e appreso l'utilizzo delle librerie disponibili e ha già un vasto background di programmazione può farcela ma non credo assolutamente che l'utente medio possa prendere la *Yaroze* appena arrivata il sabato mattina e sfornare un clone di *Pong* la domenica sera (mi sentirei davvero una cacchetta). Il sito privato dei membri *Yaroze* è quasi vuoto di demo create da nuovi utenti a testimoniare che non è così banale la programmazione della bimba. Voglio precisare che io sono uno studente del V° anno di Ing. Informatica e che gioco da quando avevo sette anni, ho avuto tutte le principali console di gioco a partire da Atari VCS 2600 color nero e legno e i mitici computer da casa quali CBM64 e Amiga, mi reputo abbastanza esperto di programmazione in C e penso di sapere se un gioco ha le carte per essere un *best seller* o se gli manca qualche cosa o se è una vera schifezza. Con questo BG dovrei essere l'utente "giusto" per la *Yaroze*.
Tornando alla pulce nera, dopo aver risolto alcuni problemi di configurazione iniziale, mi sto ponendo dei target che, università permettendo, sto risolvendo.

SEI DIVENTATA NERA, NERA, NERA... SEI DIVENTATA NERA, COME IL CARBON...

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA O CORRIERE

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

PSX
IMPORT
METAL SLOUGHT - MAD STALKER - BODY AZARD - ZERO DIVIDE 2 - KING OF FIGHTERS '96 - SAMURAI SPIRIT PACK - TIME CRISIS - ACE COMBAT 2
SPECIALS a L. 59.000 iva inc.
PROJECT OVERKILL - GALAXIAN 3 - DAVIS CUP TENNIS STONE WALKERS - JUMPING FLASH 2 - INDIPENDENCE DAY - PO' ED TITAN WARS - SKELETON WARRIOR - ADIDAS INTERNATIONAL

DALL'ORIENTE MODELLINI - CARDS - CD MUSIC
MODELLINI SERIE ANIMATE ANNI 80
FINAL FANTASY VII - HOKUTO NO KEN - GUNDAM - RANMA 1/2 ORANGE ROAD - EVANGELLION - CITY HUNTER - BRAGON BALL Z
INOLTRE ACCESSORI & TITOLI
SATURN - PC CD-ROM - NINTENDO 64 - GAME BOY
NES64 - SUPERNES - MEGADRIVE
DUE TITOLI PSX L. 119.000 TELEFONACI

Qualche demo sono in grado di crearla (ho *Yaroze* dal 4/4), ma quello che mi importa di più è imparare ad utilizzare tutte le capacità della piccola bestia nera e questo non è affatto semplice perché la manualistica, in molti punti, è approssimativa e l'unica cosa che uno può fare è provare e provare e riprovare (tempo io ne ho poco, pensa un po' che macello). Ho, già da tempo, in mente un gioco veramente bello e originale che mi piacerebbe sviluppare.
Questo mi permette di introdurre un altro fattore che è meglio chiarire. Se uno vuole creare un gioco carino e completo non basta avere idee originali, serve obbligatoriamente un piccolo team di sviluppo: grafico, coder, musicista.
Non mi dilungo troppo perché ho poco tempo, se qualcuno è interessato a sapere di più su *Yaroze* da un programmatore che ci lavora sopra mi può mandare una e-Mail.
Ciao e grazie per l'attenzione.
Giulio Pasotti
giulio@mbox.ulisse.it
Genova

Ringrazio Giulio per la segnalazione e invito tutti i netyaroziani ***italiani a farsi sentire sulle pagine di*** PlayGround ***e, perché no?, a spedire i vostri demo. Come dire: oggi*** Super, ***domani il mondo.***

Spett.le redazione di **SPC**,
sono un vostro affezionato lettore, avendo sempre apprezzato la vostra professionalità e competenza. Ma dopo aver sfogliato il numero di aprile ho deciso di scrivervi per dire "basta!" all'oltremodo eccessiva quantità di videogames giapponesi da voi recensiti e di conseguenza al ruolo di minoranza cui, negli ultimi mesi, sono stati relegati i prodotti in versione europea.
Ecco in breve le cifre (comprensive di *preview* e *review*) che lo dimostrano:
n° 34: 13 JAP - 8 PAL
n° 35: 10 JAP - 8 PAL
n° 36: 10 JAP - 8 PAL
Trovo questa situazione piuttosto irritante; possedendo una PSX - PAL, quale interesse potrei avere per giochi (spesso mediocri) dei quali non si sa se verranno convertiti per il mercato europeo, né quando?
Il modello di Playstation più venduto in Italia (e in Europa) secondo i dati di vendita è PAL. Perché dunque non accontentare maggiormente (nel nostro e vostro interesse) i lettori "europei" ai quali interessano soprattutto i giochi in uscita per la loro PSX?
I videogiochi prodotti in Europa sono realmente una minoranza rispetto alla controparte nipponica?
Se così fosse, a chi attribuire la decisione di questo stupido boicottaggio: Sony o software house?
Mi auguro vivamente che non sorvoliate su questa questione di non poco conto.
Cordiali saluti.
Stefano Zaini

Di tutte le pubblicazioni dedicate al 32-bit Sony disponibi-

DRACULA X, *UNO DEI MIGLIORI TITOLI FINORA USCITI PER PLAYSTATION, È DISPONIBILE ATTUALMENTE SOLO IN VERSIONE GIAPPONESE...*

li in Italia, Super PlayStation Console ***è l'unica ad adottare un approccio totale e totalizzante: siamo attenti al mercato locale (PAL), ma anche a quello internazionale (NTSC). Per altro,*** Super PlayStation Console ***non è la pedissequa traduzione dell'originale inglese, ma una testata realizzata in gran parte con materiale inedito. Questa filosofia - che i lettori hanno dimostrato di apprezzare - si riflette sia a livello informativo sia a livello recensivo: per quale motivo non dovremmo testare prodotti americani e giapponesi quando la maggior parte dei rivenditori italiani li commercializza regolarmente? Perché ignorare la larghissima fetta di utenti PlayStation in grado di fruire di software NTSC? Alcuni dei migliori titoli usciti per PlayStation negli ultimi tempi sono tutti di importazione. Qualche esempio?*** Tobal 2, Bushido Blade, Final Fantasy VII, Dracula X... ***Le versioni europee non saranno disponibili prima di sei mesi, se tutto va bene. A cosa dovremmo giocare, nel frattempo? Non sottovalutiamo assolutamente il prodotto PAL rispetto a quello NTSC, ma d'altra parte siamo una testata indipendente e non un veicolo di promozione dei giochi distribuiti da Sony Computer Entertainment. In ogni caso, tranquillizzati: Sony non sta "boicottando" i giocatori italiani. Il fatto che titoli come*** Rage Racer ***o*** Soul Blade ***vengano pubblicati in Italia a molti mesi di distanza rispetto alla loro uscita in Giappone dipende dal fatto che PlayStation è stata commercializzata sul mercato nipponico con circa un anno di anticipo rispetto ad Europa e America. La sfasatura temporale ha determinato un apparente ritardo distributivo del software in Occidente che temo sia destinato a perdurare.***

Caro Matteo,
ti ringrazio di aver pubblicato la mia lettera e sono a dir poco lusingato dello spazio che le hai dedicato. Ho letto quasi con trepidazione la tua risposta, ansiosamente attesa. Sebbene la conclusione mi abbia lasciato un po' di amaro in bocca, riconosco che la tua è stata una critica obbiettiva e foriera di spunti per riflessioni che vanno anche oltre il tema specifico dell'elettronica.
Mi permetto solo di aggiungere che la mia preferenza per MiniDisc non è dovuta a ragioni esclusivamente qualitative (una buona piastra analogica di registrazione con Dolby S come la TEAC V-2030S non ha nulla da invidiare al CD in termini di qualità), ma un insieme di caratteristiche di tale formato tra le quali spicca la facilità d'uso e soprattutto il tipo di supporto: il disco (l'accesso diretto è una gran cosa!).
Giovanni Ruga
s167113@studenti.ing.unipi.it

Torno volentieri sull'argomento dei supporti di registrazione. A differenza di MiniDisc, DAT ha trovato applicazioni professionali che ne garantiscono non solo la sopravvivenza, ma anche un relativo successo. La diffusione del formato Sony nelle sale di registrazione, ad esempio, ha incoraggiato case come Aiwa, Onkyo, Pioneer e Teac a produrre lettori/registratori di ottima fattura. Né DCC né MiniDisc hanno incontrato analoga fortuna in campo professionale. Il primo, mantenendo la compatibilità con il sistema analogico, ha di fatto limitato nettamente il suo potenziale, finendo per evidenziare i limiti intrinseci del supporto. Il secondo si colloca in un segmento del mercato ancora ibrido. Ci sono voluti ben tre anni perché le case produttrici commercializzassero kit più versatili dei migliori deck ***analogici e tuttavia permangono molti dubbi sull'avvenire di MiniDisc.***
L'introduzione sul mercato di registratori CD a prezzi "contenuti" (vedi il Pioner 04 a 1.7 milioni di lire contro i 2.530.000 lire di Mds-JaEs, il top della linea MiniDisc Sony) potrebbe rappresentare un'ulteriore minaccia per l'emmedi. Nel mio progetto ideale c'è il trittico DMX/CD-R/AC-3...

MOST WANTED

Quali sono i videogiochi PlayStation più attesi dalla comunità videoludica? A partire da questo mese, **Super PlayStation Console** registrerà le aspettative dei lettori. Vi invitiamo a contribuire inviando le vostre preferenze a: **MOST WANTED, Super PlayStation Console**, Gruppo Futura, Via XXV Aprile, 39, 20091 Bresso (Mi), oppure al seguente indirizzo e-mail: mbfil@mbox.vol.it. Questo mese abbiamo segnaliamo i titoli più appetibili secondo la redazione...

1. ***METAL GEAR SOLID*** (Konami)
2. ***RESIDENT EVIL 2*** (*aka* ***BIO HAZARD 2***, Capcom)
3. ***ODDWORLD: ABE's ODDYSSEY*** (GTi)
4. ***SAGA FRONTIER*** (Squaresoft)
5. ***TEKKEN 3*** (Namco)
6. ***RUNABOUT*** (Climax)
7. ***VR RALLY*** (Inforgrames/Ocean)
8. ***WILD NINES*** (Shiny/Interplay)
9. ***FORMULA 1 '97*** (Psygnosis)
10. ***AIR RACE*** (*aka* ***RECIPROHEAT 5000*** Xing/THQ)

METAL GEAR SOLID, *IL TITOLO PIÙ ATTESO DALLA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE. *E' COSÌ ANCHE PER VOI?*

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY Playstation
PAL
299.000

SONY Playstation
PAL UNIVERSALE
399.000

NINTENDO 64
EUROPEO
GARANTITO 2 ANNI
299.000

GIOCHI	PAL
Dragon Ball z	99.000
Total NBA '97	89.000
Micro Machine V3	99.000
Spider	89.000
Little Big Adv.	89.000
Legacy of Kayn	89.000
Mech Warrion 2	99.000
Pandemonium	69.000
Rayman	69.000
Fifa '97	79.000
In The Zone 2	89.000
Soul Blade	99.000
Need For Speed 2	99.000
Tomb Raider	89.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

GIOCHI	USA
Need For Speed 2	109.000
Nascar Racing	99.000
Soul Blade	99.000
Destruction Derby 2	79.000
Cool Border	89.000
Nba Extreme	99.000
Rally Cross	89.000
GIOCHI	**JAP**
Dracula X	129.000
Choro Q2	99.000
Dragon Ball Z 2	119.000
Ranma 1/2	129.000
Macross VFX	139.000
Rage Racer	99.000
Winning Eleven	119.000
Doraemon	99.000
Super Puzzle F.2	119.000
Final Fantasy VII	139.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

Importazione diretta da tutto il mondo

Non si effettua vendita per corrispondenza

Ritiriamo materiale usato per qualsiasi tipo di consolle

GIOCHI	PAL
Super Mario 64	119.000
Wave Racer	119.000
Star Wars	139.000
Mario Kart 64	Telefonare
GIOCHI	**USA**
Super Mario 64	159.000
Mario kart 64	169.000
Doom 64	189.000
Turok	179.000
Star wars	179.000
Blast corp	169.000
W.G.hockey	179.000
GIOCHI	**JAP**
Mario kart 64	149.000
Blast Dozer	149.000
Doraemon	169.000
Star Fox 64	Telefonare

Telefonaci per sapere le ultime novità

MODIFICA UNIVERSALE Playstation
CON CAVO SCART
129.000

SONY Playstation
AMERICANA UNIVERSALE
499.000

NINTENDO 64
COMPATIBILE CON
GIOCHI GIAPPONESI E AMERICANI
TELEFONARE

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao MBF,
ti scrivo sperando tu possa risolvere un problema che mi affligge (sigh!) e che ora ti vado ad esporre. Se malauguratamente una custodia di un gioco mi cadesse per terra sfracellandosi non dico in mille, ma in
tre o quattro pezzi, avrei la possibilità di comprarne una nuova?!? E se sì, dove?!?
Vorrei farti notare che questo problema non è da poco in quanto si presenta anche per l'acquisto di giochi usati che spesso presentano custodie rovinate o tremendamente mutilate. Possibile che Mamma Sony non preveda, come mi è stato detto da un rivenditore, di commercializzare custodie "vuote" per noi fanatici dell'ordine e della precisione?
Bye,
MAX
via Internet

Di solito i negozi di CD musicali, usati e non, hanno un certo numero di confezioni vuote di cui sono felici di disfarsi. Puoi sempre tentare...

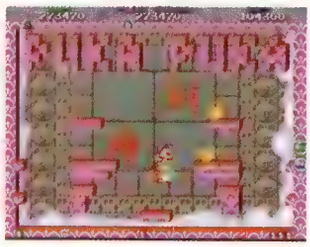
Caro Matteo,
sono un libero imprenditore di trentasei anni che ha intenzione di acquistare una console. Mi sono orientato su PlayStation dopo aver consultato amici e letto la vostra ottima rivista per circa tre mesi. Ti chiedo però un favore. Potresti spiegare a un profano come me in modo chiaro che differenza ci sia tra una PlayStation Pal e una NTSC? Quali sono i vantaggi e gli svantaggi dei due sistemi? Ringraziandoti anticipatamente ti saluto rinnovando i complimenti a **Super PlayStation Console**.
Alberto Serravalli
Crema

I modelli distribuiti ufficialmente nel nostro paese sono contraddistinti dalla sigla PAL che si riferisce al sistema televisivo adottato in Europa e Australia (fa eccezione la Francia dove invece si ha usa lo standard SECAM). I modelli di PlayStation importati da America o Giappone sono invece riconoscibili per la sigla NTSC. La maggior parte dei rivenditori italiani commercializzano entrambi i modelli. Una PlayStation NTSC vanta prestazioni tecniche superiori (pari al 17.5%) in termini di fluidità dell'azione rispetto al modello PAL. La differenza qualitativa tra giochi PAL e NTSC varia a seconda del tipo di ottimizzazione eseguita dalle differenti software house. Una console NTSC va necessariamente collegata a un televisore multistandard oppure a un monitor. Una modifica hardware consente alle PlayStation NTSC di leggere software a un prezzo che varia tra le 50.000 e le 80.000 lire a seconda dei negozi. Per inciso, la medesima modifica consente anche alla console PAL di leggere software NTSC.
In sintesi:
Vantaggi di un sistema NTSC rispetto a un sistema PAL:
▶ *prestazioni tecniche superiori*
▶ *assenza di barre nere ai margini dello schermo*
▶ *maggiore disponibilità di software*
▶ *possibilità di fruire di titoli importati con largo anticipo rispetto alle corrispondenti uscite europee*
Svantaggi di un sistema NTSC rispetto a uno PAL
▶ *costo dell'hardware più elevato*
▶ *necessità di possedere un televisore multistandard*

Carissimi amici della migliore rivista PlayStation in edicola, ho da porvi un quesito che non sono ancora riuscito a risolvere. Vorrei riuscire a collegare il mio videoregistratore e la PSX contemporaneamente al mio televisore dotato di una sola SCART. All'atto dell'acquisto della mia PSX americana mi fu dato uno scatolotto con due femmine SCART che si allacciavano ad una SCART maschio. Il risultato è stato deludente: né video né PlayStation che invece separatamente si vedevano perfettamente. Ora che ho capito che il segnale della mia PSX è RGB e tentato con ogni tipo di commutatore possibile e immaginabile (ne ho provato uno da 100.000 lire fatto per il satellite, ma niente) non so più che pesci pigliare. Potete darmi una mano voi? Ve ne sarei infinitamente grato!
Andrea Celeghin
via Internet

Hmm. Mi pare di capire che il tuo televisore accetta il segnale RGB, dunque il problema riguarda la presa multistandard. Ci potrebbe essere un problema di tensione tra il segnale in uscita (SCART) e quello in entrata (TV). Dovresti procurarti una multiscart ATTIVA in grado di gestire entrambi i segnali. Oppure potresti collegare PlayStation al televisore usando un cavo S-VHS (ammesso e non concesso che il tuo televisore e la console che possiedi siano dotati di tale uscita) e lasciare la SCART per il collegamento tra videoregistratore e TV. La qualità dell'immagine è paragonabile a quella che si ottiene attraverso un collegamento SCART/RGB.

Spett.le redazione,
Durante un mio viaggio negli US ho acquistato una seconda PlayStation, ma in versione NTSC scoprendo così che l'uscita verso il televisore è di tipo RGB. Purtroppo il mio televisore anche se molto buono, è un po' vecchiotto e



BUBBLE BOBBLE 2, ***UNO DEI TITOLI PIÙ POSTICIPATI DELLA STORIA (VEDI INTERVENTO DI STEFANO).***

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane? *Check 'em out...*

BUSHIDO BLADE
Recensito sul numero 37 di **SPC** con un eclatante 90%, il nuovo picchiaduro SquareSoft presenta una formula davvero originale e segna una frattura netta rispetto alla produzione Capcom e Namco. Se a livello grafico non può competere con ***Soul Edge***, dal punto di vista del gameplay non è secondo a nessuno! Disponibile esclusivamente in versione nipponica.

MICRO MACHINES V3
Quarantotto tracciati, sedici differenti veicoli, tonnellate di divertimento in modalità *multiplayer* (fino a otto giocatori!), ***Micro Machines V3*** è indubbiamente uno dei migliori prodotti degli ultimi sei mesi. Se sopportate frequenti caricamenti, MMV3 è un gioco da avere, meglio, da giocare. Disponibile in formato PAL (recensione sul numero 36 di **Super PlayStation Console**).

CASTLEVANIA X
Attualmente disponibile solo in versione giapponese, ***Castlevania X*** è la dimostrazione che Konami, quando ci si mette d'impegno, resta ancora una colonna del settore videoludico. Oltre a una cosmesi bidimensionale semplicemente spettacolare, ***Castlevania X*** vanta una struttura di gioco davvero coinvolgente (93% su **SPC** 37). La versione europea, sottotitolata ***Symphony of the Night***, sarà disponibile solo a settembre.

LITTLE BIG ADVENTURE
Distribuita da Electronic Arts, quest'ottima produzione transalpina porta una ventata d'aria nuova nell'asfittico panorama delle adventure PlayStation. Si tratta di uno dei titoli più vasti e profondi nel suo genere. Disponibile in versione europea e recensito sul numero scorso (80%).

non gestisce il segnale in RGB sulla Scart (solo videocomposito). Sapete dirmi se esiste qualche dispositivo per convertire un segnale da RGB a videocomposito? Potete darmi qualche altra soluzione (oltre a cambiare televisore)?
Roberto Anoardo

Purtroppo, l'unica soluzione è peggiore del male: c'è una poderosa centralina Sony capace di commutare i segnali da uno standard all'altro. L'unico inconveniente è che il prezzo supera i tre milioni (viene usata solo in ambienti professionali). Faresti prima ad acquistare un televisore che supporta il segnale RGB. Meglio ancora, un modello multistandard, per evitare ogni problema.

Cordiale redazione di **SPC**,
ho appena terminato di leggere il numero di maggio e devo farvi i complimenti per l'eccellente report sul *Tokyo Game Show*. Dei numerosi titoli presentati, quello che mi interessa maggiormente è la versione elettronica di ***Ghost in the Shell***, tratto da uno dei migliori film di animazione giapponese che mi sia capitato di vedere. C'è qualche possibilità che Sony Computer Entertainment distribuirà il gioco in Europa?
Francesco Grentina
Roma

Al momento, SCEE non ha ancora opzionato i diritti di distribuzione del gioco. Negli Stati Uniti, in compenso, THQ ha raggiunto un accordo con SCEJ per distribuire in esclusiva* Ghost in the Shell *a partire dal prossimo dicembre.

Ho appena comprato ***Total NBA '97*** e, anche se lo considero il migliore in assoluto, ti chiedo un parere. Vorrei prendere anche ***NBA In the Zone 2***, ma non so se sono soldi spesi bene o no. In altri termini, secondo te, vale la pena prendere quel gioco avendo già ***Total NBA '97*** o no? O mi consigli forse ***NBA Live '97***? Vorrei un gioco di basket molto bello graficamente, con alcuni dei più famosi giocatori riconoscibili non solo durante i replays, un po' meno simulativo di ***Total NBA '97*** e, soprattuto, giocabile.
Cristian Castellari

***In NBA Live '97 prevale la dimensione strategica, in* NBA In The Zone 2 *quella puramente arcade.* Total NBA '97 *si colloca un gradino al di sopra di entrambi i prodotti. Personalmente opterei per la simulazione targata EA, considerando che il titolo Konami non è esente da difetti (assenza delle matricole in primis). D'altra parte, se sei alla ricerca di qualcosa di più immediato, magari ti conviene aspettare la prossima incarnazione di* NBA Jam Extreme...

Spett.le redazione,
aspetto l'uscita di ***Bubble Bobble 2*** ormai da mesi. E dire che una rivista italiana lo ha recensito mesi e mesi fa. Che fine ha fatto? Non ditemi che è stato cancellato!
Stefano

Virgin ha posticipato sistematicamente l'uscita di* Bubble Bobble 2 *per migliorarne sensibilmente il codice. Sony Computer Entertainment ne ha annunciato la commercializzazione per il quattro di luglio, giorno dell'Indipenden-za degli Stati Uniti. Speriamo che sia la volta buona...

Hello **Super Console**!
sei la nostra rivista preferita. Ti rubiamo qualche minuto con alcune domande sull'universo Playstation.
1. ***Wild Arms*** di Sony, promettentissimo antipasto di ***Final Fantasy VII***: sappiamo che é già uscito in Giappone. Perché non avete ancora fatto la recensione? A quando la conversione europea? Dobbiamo proprio comprare il nuovissimo e graficamente all'avanguardia ***Ultima VIII Pagan*** (386 remember)?
2. Che fine ha fatto ***MDK***? Quando esce per PSX?
3. Cosa c'é nella giocabilità di ***Winning Eleven '97*** che fa abbassare così drasticamente il voto? Quando (tanto per cambiare) si farà viva la sua versione europea?
Date soddisfazione alla nostra curiosità!
Dave & Matte
via Internet

1) La versione in lingua inglese sarà testata a fondo sul prossimo numero.
2) Troverai una risposta a tutte le tue domande nella giga-preview pubblicata su questo stesso numero.
3) Corri a leggere la recensione del gioco.

Ciao a tutta la redazione di **SPC**,
volevo chiedere un vostro parere riguardo agli RPG che stanno uscendo in questi mesi, e che vedremo prossimamente sui nostri schermi. Premessa: ho acquistato di recente ***Suikoden*** di Konami, e ho potuto constatare con mano, che la "poca libertà d'azione" citata nei contro della recensione sul N°33 di **SPC**, sia in effetti quasi nulla (già la scritta "*fate is unchangeable*" del filmato di apertura, mi aveva messo una pulce nell'orecchio, ma tant'è...). A questo punto quello che mi chiedo è se anche gli altri RPG (specie quelli di scuola japonese, leggi i prossimi ***Arc the Lad II***, ***Vandal Hearts*** e ***FFVII***), siano sulla stessa linea, ossia con una bellissima trama, una storia avvincente, ma dalla quale non è possibile minimamente uscire anche a costo di fare delle scelte sbagliate. In ***Suikoden***, tanto per dire, quando ai fini del prosieguo della storia non viene richiesta una determinata decisione, non è possibile fare diversamente, altrimenti il gioco continuerà a fare sempre la stessa domanda all'infinito fino ad ottenere la risposta voluta. Altra piccola domanda: ***FFVII*** essendo un CD triplo, avrà anche prezzo (sigh) triplo?

BRICIOLE

Dry: non abbiamo incontrato il difetto da te segnalato in ***Player Manager***. Per quanto riguarda ***4-4-2***, Virgin ha annunciato che il gioco sarà distribuito in Italia il sedici di maggio. Tra le altre simulazioni gestionali in arrivo ci sono ***FIFA Soccer Manager*** (uscita ancora da annunciare), ***Player Manager 2*** e ***Premier Manager '98*** (entrambe previste in autunno).
Daria (Genova): purtroppo non possiamo accontentare la tua richiesta. Potresti però dire al tuo amico di spedirci una bella recensione di prova e incrociare le dita.
Fabrizio Belgiovine (Milano): le tue osservazioni sono corrette. Abbiamo già provveduto ad ovviare all'inconveniente.

Saluti.
Marco
via Internet

Vandal Hearts ***è più assimilabile a un gioco di strategia che a un vero e proprio gioco di ruolo. A differenza di*** **Suikoden, Arc The Lad 2 e Final Fantasy VII** ***danno al giocatore un margine di movimento più ampio. Per quanto riguarda il prezzo di vendita di*** **Final Fantasy VII,** ***la versione importata ha sfiorato le 200.000 lire. Per quanto concerne quella ufficiale, è ancora troppo presto per dirlo.***

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

CONSOLE PLAYSTATION CON 2 JOYPAD

ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	88000
AYRTON SENNA KART	E	84000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	88000
COOL BOARDERS	E	88000
CRASH BANDICOOT	E	88000
DESTRUCTION DERBY 2	E	78000
EXCALIBUR	E	89000
EXTREME 2	E	74000
EXUMED	E	78000
F 1	E	88000
FIFA 97	E	84000
HEXEN	E	84000
HYPER RALLY	J	88000
INT. ADIDAS POWER SOCCER	E	88000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	74000
JET RIDER	E	84000
JUMPING FLASH	J	64000
KING OF FIGHTERS 95	E	74000
LIFEFORCE TENKA	E	92000
LONE SOLDIER	E	74000
MADDEN 97	E	88000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MECHWARRIOR 2	E	88000
MICRO MACHINE V3	E	TEL.
MK TRILOGY	E	68000
MOTOR TOON 2	E	88000
MUSEUM 3	E	78000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	E	84000
NBA 97	E	84000
NEED FOR SPEED	E	86000

MESE DELLO SCONTO
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

NHL 97	E	88000
NHL FACE OF 97	E	74000
OLYMPIC SOCCER	E	74000
PANDEMONIUM	E	88000
PENNY RACER	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	84000
PORSCHE CHALLENGE	E	74000
PRIME GOAL EX	J	88000
RAGE RACER	E	TEL.
REBEL ASSAULT II	E	96000
RE LOADED	E	88000
RIOT	E	84000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SIMCITY 2000	E	92000
SOUL BLADE	E	92000
SOVIET STRIKE	E	88000
STAR GLADIATOR	E	84000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
STREET FIGHTER ZERO	J	78000
SUIKODEN	E	TEL.
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	72000
TEKKEN 2	E	88000
TILT	E	64000
TIME COMMANDO	E	78000
TOMB RAIDER	E	88000
TOTAL NBA 96	E	58000
TOTAL NBA 97	E	74000
TWISTED METAL 2	E	84000
VICTORY BOXING	E	78000
VIRTUAL POOL	E	93000
WAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	88000

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

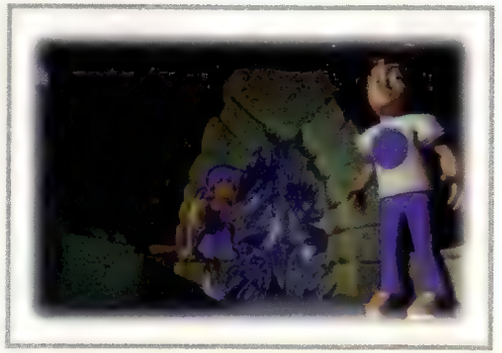
MET

gli specialisti

soft

SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL
BODY HARVEST
DOOM 64
FIFA SOCCER 64
INTERN. SUPERSTAR SOCCER
HUMAN GP
REV LIMIT
ROBOTECH
STAR FOX 64
WILD CHOPPERS
BOMBERMAN 3D



playstation PS-X

NOVITA' EUROPEE

INTERN. SUPERSTAR SOCCER PRO	89.000
LOST VIKINGS 2	89.000
OFFENSIVE	89.000
RAVEN PROJECT	89.000
SOCCER 97	89.000
SWAGMAN	89.000
V RALLY	89.000
VIRT. OPEN TENNIS	89.000
VR POOL	89.000

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' AMERICANE

ABES ADVENTURES	119.000
BALL BLAZER	119.000
OVER BLOOD	119.000
RUSH HOUR	119.000
SENTIENT	119.000
SWAGMAN	119.000
TAIL OF THE SUN	119.000
VMX RACING	119.000
WILD ARMS	119.000

NOVITA' GIAPPONESI

ACE COMBAT 2	129.000
DRAGON BALL GT	129.000
GAMBARE MORIKUN	129.000
GUNDAM 0079	129.000
METAL GEAR	129.000
METROPOLITAN BATTLE	129.000
NEO RUDE	129.000
RUNABOUT	129.000
SIM TOWN	129.000
TOBAL 2	129.000

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROG.	99.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	59.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATTATORE UNIVERS.	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD 20X	99.000
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
MODULATORE RF	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL. CAVO

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE	229.000
CONSOLES PLUS	399.000
GAME FAN	399.000
EDGE	
JOYPAD	
OFFICIAL PS-X MAGAZ.	
SEGA PRO	
SATURN GAMES KANZEN	
WINDOWS'95 MAGAZINE	
DIMENSION PS-X	
SUPERPLAY	
X-GEN	

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SONY-PLAYSTATION
SONY-PLAYSTATION UNIVERSALE
ULTRA 64 UNIVERSALE

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ANTEPRIMA E3: TUTTE LE NOVITA' SONY ● CRASH BANDICOOT 2: IL SEGUITO DELL'ANNO? ● SCREAMER SU SONY PLAYSTATION ● MORTAL KOMBAT IL RITORNO ● E' ARRIVATA L'ORA DI CROC ● ANALOGICO VS. DIGITALE

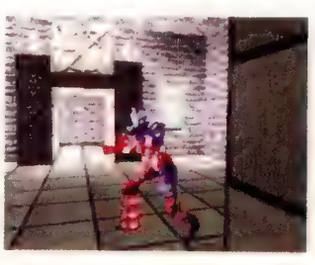
Anteprima E3: Line Up Sony

NATALE E DINTORNI: TUTTI GLI HIT ANNUNCIATI PER L'ESTATE E L'AUTUNNO SONO STATI POSTICIPATI A DICEMBRE, SE NON ADDIRITTURA AI PRIMI MESI DEL '98. BIO HAZARD 2 (CAPCOM) E PITFALL 3D (ACTIVISION) SONO PREVISTI PER LA FINE DI GENNAIO, NINJA (CORE DESIGN) SLITTA A FEBBRAIO, METAL GEAR SOLID (KONAMI) FORSE ADDIRITTURA A MARZO, WILD NINES (SHINY) ARRIVERÀ A NATALE... E NEL FRATTEMPO?

MATTEO BITTANTI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ha in serbo una serie di novità per PlayStation che verranno ufficialmente presentate durante la più importante manifestazione a carattere videoludico del mondo, l'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. Lo show si terrà dal 19 al 21 giugno, ma **Super PlayStation Console** è già in grado di rivelare i titoli più appetitosi che saranno in display nello stand Sony. ***Wild Arms*** (fine maggio) è un eccezionale gioco di ruolo che ha già riscosso un enorme successo in Giappone. La versione americana sarà recensita sul prossimo numero. ***Steel Reign*** (agosto) è una simulazione bellica in tempo reale in cui pilotiamo un cingolato ipercorazzato. Prevista persino una telecamera montata sui missili per vivere in diretta un'esplosione atomica. ***Intelligent Cube*** (fine agosto) è un *puzzle game* isometrico che ha dominato a lungo le classifiche di vendita nipponiche. Forse perché non è il solito clone di ***Puyo Puyo o Tetris***. Il sette settembre sarà disponibile la versione in lingua inglese di ***Final Fantasy VII***. Sony prevede di commercializzare almeno un milione di copie negli Stati Uniti e ha già pianificato una campagna pubblicitaria dal budget multimiliardario. A settembre vedremo anche ***Blasto***, uno sparatutto isometrico compatibile con il nuovo pad analogico. La versione americana di ***Bushido Blade*** sarà pronta solo ad ottobre. Contemporaneamente vedremo ***Armored Core*** (vedi anteprima), la risposta Sony al vendutissimo ***MechWarrior 2***. Alla fine di ottobre uscirà ***Parappa The Rapper***, un titolo che i lettori di **Super PlayStation Console** conosceranno benissimo e che ha venduto più di 600.000 pezzi in Giappone. Il seguito di ***Jet Moto***, intitolato originalmente ***Jet Moto 2***, è previsto per novembre insieme a ***Future Chaos***, un gioco sviluppato da MagicArts, sparatutto in soggettiva. Ambientato in un futuro post-apocalittico. Quindici livelli di blastaggio totale. Sempre a novembre sarebbe dovuta uscire la versione americana di ***Tobal 2*** (recensito l'originale giapponese su questo stesso numero): diciamo "sarebbe" perché stando alle ultime voci Square, visto lo scarso successo del primo ***Tobal***, avrebbe deciso di non commercializzare in USA il seguito. Roba da matti. Duecento personaggi e un *quest mode* massivo ne fatto un titolo atteso dalla comunità videoludica occidentale. Sarà quindi la volta di ***Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*** (4 novembre), il seguito del vendutissimo titolo di Naughty Dog. Il diciotto novembre vedremo ***The Spawn***, versione interattiva dell'omonimo fumetto. Quindi usciranno ***Sorcery*** e ***Cardynal Sin*** (picchiaduro sviluppato da Kronos, vedi ***Criticom*** per Vic Tokai. Violentissimo picchiaduro che unisce la libertà di movimenti di ***Bushido Blade*** allo *splatter* di ***Mortal Kombat***). A dicembre vedremo ***Cool Boarders 2***, mentre le versioni in lingua inglese di ***Final Fantasy Tactics*** e ***Saga Frontier*** sono stati rinviate ai primi mesi del 1998. Per quanto concerne le simulazioni sportive, riassumiamo brevemente il piano delle uscite Sony: Agosto: ***Major League Baseball '98***. Settembre: ***NFL GameDay '98***. Ottobre: ***NHL Face Off '98***. Novembre: ***CART - World Series*** (*Championship Auto Racing Teams*: simulazione di corsa poligonale), ***NCAA GameBreaker '98*** e ***GameDay '97***. Dicembre: ***NBA Shoot Out '98*** (*aka* ***Total NBA '98***). Bella lì.

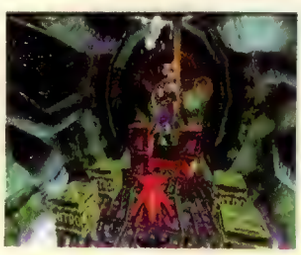
PARAPPA THE RAPPER: *IN ARRIVO ANCHE LA VERSIONE INGLESE!*

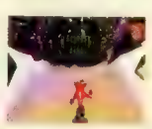


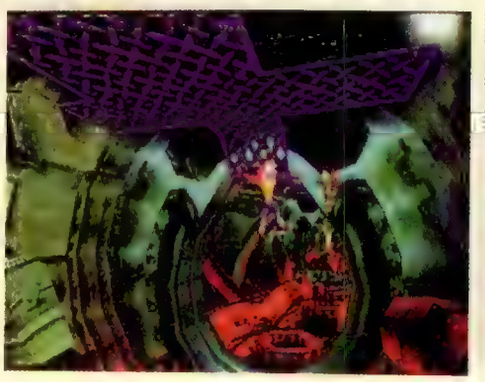
THE SPAWN: *A NOVEMBRE DAL FUMETTO ALLA PLAYSTATION.*

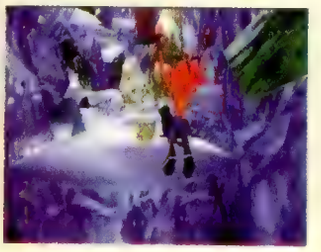
Crash 2

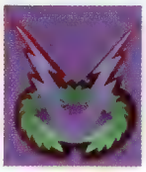
IL TITOLO PIÙ IMPORTANTE DELLA NUOVA STAGIONE videoludica Sony è ***Crash Bandicoot 2***, previsto per il quattro novembre prossimo negli Stati Uniti ed Europa. Il *gameplay* è stato fortemente rinnovato: sarà possibile muoversi più liberamente negli ambienti tridimensionali anziché seguire un unico itinerario prefissato. Saranno disponibili almeno una trentina di scenari differenti. L'area di gioco di ***Crash 2*** sarà quasi il doppio rispetto a quella del primo episodio. Il giocatore potrà scegliere da quale livello cominciare a giocare. Al posto della classica mappa di gioco, ***Crash*** potrà accedere a una speciale stanza dal quale compiere un balzo iperspaziale che lo condurrà nei differenti mondi. Il nostro eroe potrà performare una nuova serie di movimenti, come tuffarsi, scattare in avanti, arrampicarsi, nuotare e compiere super salti. ***Crash Bandicoot 2***, sottotitolato ***Cortex Strikes Back***, supporta il nuovo pad analogico Sony. Il gioco si apre con un filmato in *full motion video* che mostra la vittoria di Crash sul malvagio Dr. Neo Cortex. In realtà, il dottore pazzo riesce a trovare scampo in una grotta sotterranea ricolma di diamanti. Nel secondo episodio incontreremo anche nuovi tarpani, come il fisico N Jin e il chimico N Brio. Tra le caratteristiche più interessanti del gioco segnaliamo condizioni meteorologiche variabili (neve e vento), molteplici inquadrature selezionabili in tempo reale, nessuna possibilità di salvataggio e nuovi *bonus levels*. Anteprima estesa sul prossimo numero di SPC.

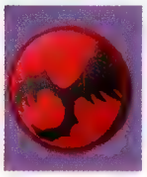












IL VIDEOGIOCO ITALIANO PIU' CONOSCIUTO NEL MONDO arriva su PlayStation. Mentre scriviamo, Krisalis sta infatti convertendo il best seller di Milestone (ex Graffiti) sul 32-bit Sony che sarà pubblicato a settembre da Virgin. Il clone di *Sega Rally* ha già raccolto ampi consensi su PC: entrambe le incarnazioni hanno infatti venduto centinaia di migliaia di copie in tutto il mondo. Per chi non avesse avuto la possibilità di giocare alla versione originale ricordiamo che *Screamer 2* è un gioco di corsa basato su gare a circuito che include quattro differenti scuderie. Le vetture disponibili hanno caratteristiche eterogenee che si riflettono a livello delle prestazioni. Sono previsti sei differenti tracciati, ognuno caratterizzato da un *layout* particolare. Si parte dall'Inghilterra per poi passare alla Finlandia, Svizzera, California, Egitto e Colombia. Completando i percorsi piazzandosi al primo posto è possibile attivare *cheat modes* che regalano vetture extra e altre sorprese. Virgin ha già fatto sapere che la versione PlayStation includerà il meglio dei primi due episodi apparsi su PC. Sono previste anche una serie di novità eclatanti. Per saperne di più dovremo attendere la presentazione ufficiale all'*E3*.

DAL PUNTO DI VISTA COSMETICO, LA VERSIONE PLAYSTATION DI SCREAMER 2 NON HA NULLA DA INVIDIARE ALL'ORIGINALE PER PC.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

Amici di Gru

Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48
Orario
9-13,30/15,30-17,30

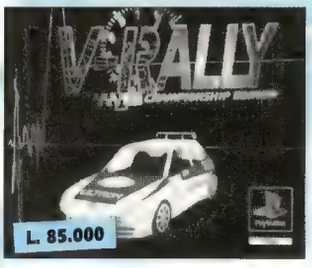
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

ULTRA 64 EUROPEO a L. 299.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

4-4-2	TELEFONARE	NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA	NEED FOR SPEED 2	L. 92.000
ACC JOYPAD PAL	L. 49.000	NHL '97	L. 89.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000	NIGHTMARE CREATURES	TELEFONARE
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000	OLIMPIC GAMES	L. 69.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000	PANDEMONIUM	L. 89.000
ACC VOLANTE VRF1	L. 105.000	PLAYER MANAGER II	L. 95.000
ACTUA SOCCER '97	L. 89.000	PORSCHE CHALLANGE	L. 79.000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	TELEFONARE	PROJECT X 2	TELEFONARE
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 69.000	PSYCHIC FORCE	L. 89.000
AGENT ARMSTRONG	TELEFONARE	RAGE RACER	L. 89.000
AIR COMBAT	L. 42.000	RAMA	TELEFONARE
ALL STAR BASEBALL '97	L. 69.000	RAVEN PROGECT 3D	TELEFONARE
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000	RAYMAN	L. 79.000
BROKEN SWORD	L. 89.000	REBEL ASSAULT 2	TELEFONARE
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE	RESIDENT EVIL II (JAP)	TELEFONARE
BUBSY 3D	TELEFONARE	RETURN TO ZORK	TELEFONARE
BUST A MOVE 2	L. 79.000	RIDGE RACER	L. 42.000
CARNAGE HEART	TELEFONARE	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 89.000
CASTELVANIA	L. 89.000	ROAD RAGE	TELEFONARE
CHESSMASTER 3D	L. 72.000	ROCKMAN 8	L. 79.000
COMMAND 2 CONQUER	L. 89.000	SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
CRASH BANDICOOT	L. 79.000	SENTIENT	L. 92.000
CREATURES	TELEFONARE	SIM CITY 2000	L. 92.000
CRYPT KILLER	L. 89.000	SOUL EDGE (USA)	L. 109.000
DARK FORCE	L. 89.000	SOUL BLADE	L. 89.000
DEADLY SKY	TELEFONARE	SOVIET STRIKE	L. 89.000
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000	SPIDER	L. 82.000
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000	STAR GLADIATOR	L. 89.000
DISCWORLD	L. 89.000	STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
DISTRUPTOR	L. 92.000	SUI KODEN	TELEFONARE
DOOM	L. 69.000	SUPER PANG COLLECTION	L. 79.000
DUKE NUKE 3D	TELEFONARE	SWAGMAN	TELEFONARE
EXTREME GAME	L. 89.000	TEKKEN	L. 42.000
EXTREME GAME 2	L. 79.000	TEKKEN 2	L. 89.000
F 1	L. 89.000	THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 92.000
FADE TO BLACK	L. 89.000	THE NEED FOR SPEED II	TELEFONARE
FIFA '97	L. 89.000	THEME PARK	L. 89.000
GUNSHIP 2000	L. 89.000	TOMB RAIDER	L. 89.000
HEXEN	L. 89.000	TOP GUN	L. 89.000
INDEPENDECE DAY	TELEFONARE	TOSHINDEN	L. 42.000
INT. ADIDAS SOCCER 2	L. 89.000	TOSHINDEN 3 JAP	TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER	TELEFONARE	TOTAL DRIVING	TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	TELEFONARE	TOTAL NBA '97	L. 79.000
JONAH LOMU RUGBY	L. 89.000	TRASPORT TYCOON	L. 92.000
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE	TRUE PINBALL	L. 95.000
KING OF FIGHTER	TELEFONARE	TWISTED METAL 2	L. 85.000
MADDEN '97	TELEFONARE	V-RALLY	OFFERTISSIMA
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA	VANDAL HEARTS	L. 95.000
MEGAMAN X3	TELEFONARE	VICTORY BOXING	L. 85.000
MICROMACHINE 3D	OFFERTISSIMA	VIRTUAL POOL	L. 89.000
MONSTER TRUCK	L. 85.000	WAR GODS	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT TRYLOGY	L. 89.000	WARHAMMER	TELEFONARE
MOTO CROSS	TELEFONARE	WING COMMANDER IV	L. 92.000
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000	WIPE OUT	L. 39.000
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA	WIPE OUT 2097	L. 89.000
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA	Z	L. 89.000
MYST	L. 89.000	IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE	



GIOCHI X PSX A L. 42.000

TEKKEN
TOSHINDEN
RIDGE RACER
AIR COMBAT
WIPE OUT
DESTRUCTION D.

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

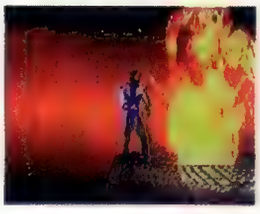
Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

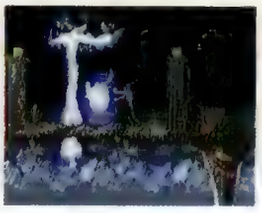
Mortal Kombat

FORTE DEL SUCCESSO DI VENDITE DI MK TRILOGY, Williams propone due nuovi titoli che si ricollegano all'interminabile saga del popolare picchiaduro. Il primo e più atteso è ***Mortal Kombat IV***, che vedremo in sala giochi in estate. Come anticipato su queste stesse pagine, il nuovo *coin-op* è basato su un *engine* interamente tridimensionale. La trasformazione cosmetica dell'ambiente di gioco non ha comportato l'abbandono completo dei vecchi personaggi. Ritroveremo infatti lottatori come Raiden, Scorpio, Liu Kang e Sonya Blade anche nel quarto episodio della saga, ma Williams ha già annunciato un set di facce nuove. Il gioco includerà la possibilità di effettuare salti prodigiosi e usare magie e incantesimi. Dal punto di vista grafico, la quarta incarnazione sarà anche la più *"dark"*. Ed Boon ha dichiarato che *"I tempi delle* babilities *e* friendships *sono finiti. E' venuto il momento di tornare ad ambientazioni cupe e sinistre"*. Il gioco sarà presentato ad Atlanta, in occasione dell'*E3*. E' già stata annunciata la versione PlayStation per Natale. Il secondo titolo è ***Sub Zero: Mortal Kombat Mythologies***, previsto per il 32-bit Sony per l'estate, il primo *spin-off* del celebre picchiaduro. Protagonista del gioco - previsto per ottobre - è Sub Zero. A capo del team di programmatori c'è nientemeno che John Tobias, che insieme ad Ed Boon aveva creato l'originale ***Mortal Kombat***. Si tratta di un *beat'em up* a scorrimento alla ***Final Fight*** che includerà elementi propri delle avventure e dei giochi di ruolo. John Tobias lo descrive come *"Un incrocio tra* ***Mortal Kombat, Resident Evil*** *e* ***Another World***". ***MK Mythologies*** vanterà una grafica fotorealistica. Il gioco recupera le atmosfere di ***Shinobi*** (Sega) miscelandole a un *gameplay* proprio dei picchiaduro a scorrimento. Sub Zero può infatti performare tutte le mosse che lo hanno reso celebre. Tobias ha inoltre spiegato che la scelta di Sub Zero come protagonista è legata alla popolarità del personaggio. Per quanto concerne il metodo di controllo, non è previsto alcun supporto per il nuovo pad analogico Sony. Otto mondi differenti, una trentina di tipologie di mostri. Sono previsti cameo di altri personaggi. Dal punto di vista cosmetico, Il gioco include boss di fine livello, ogni sorta di trappola ed effetti di luce davvero interessanti. Ed Boon e John Tobias hanno dichiarato che in questo gioco sarà finalmente chiaro perché Sub Zero odia tanto Scorpion. Verranno inoltre rivelate le vere origini di Raiden. L'*engine* del gioco è pseudo tridimensionale (impianto a due dimensioni, ma differenti piani di gioco).*Full motion video* a manetta, assicura Midway, almeno nella versione PlayStation. Tobias ha dichiarato che se *SZ:MKM* riscuoterà un certo successo, sarà seguito da altri basati sul medesimo *concept "Il prossimo potrebbe essere* ***Mortal Kombat Mythologies: Liu Kang*** *o* ***Raiden***".

MORTAL KOMBAT IV ***INCLUDERÀ UN NUMERO DI LOTTATORI COMPRESO TRA 12 E 15.***

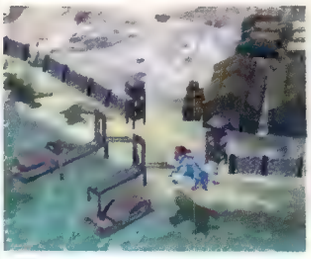
SUB ZERO: MKM ***È UN MIX TRA UN PLATFORM E UN PICCHIADURO.***

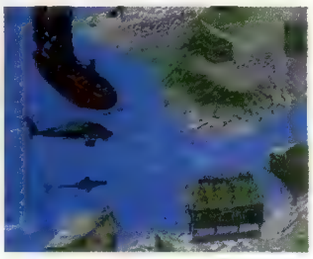




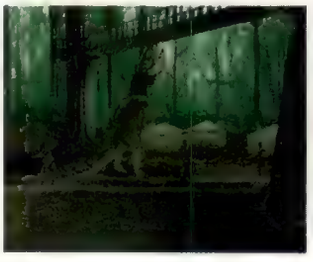
Novità Californiane

ELECTRONIC ARTS PRESENTERÀ UFFICIALMENTE ad Atlanta la nuova *line-up* PlayStation per quel che resta del 1997. Vedremo quindi ***Nuclear Strike*** (uscita prevista: novembre), seguito ufficiale di ***Soviet Strike*** ambientato nella Corea del Nord, ***Jurassic Park: The Lost World*** (graficamente splendido) e ***Reboot***, una sorta di ***Road Rash*** in cui pilotiamo un futuristico skateboard.

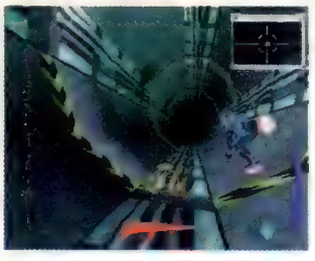




NUCLEAR STRIKE: ***STAVOLTA SI COMBATTE NELLA COREA DEL NORD.***



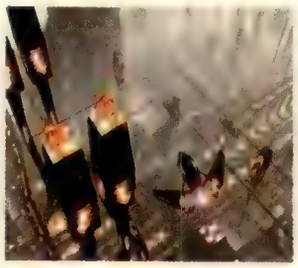
JURASSIC PARK: THE LOST WORLD: ***DAVVERO PROMETTENTE.***



REBOOT: ***A METÀ FRA*** **ALPINE SURFER** ***E*** **ROAD RASH.**

Lunatik

LA NEONATA ETICHETTA LONDINESE Pure Entertainment sta lavorando a un promettente sparatutto per Sony PlayStation che sarà pubblicato in autunno da Eidos Interactive, ***Lunatik***. Il gioco vanta un dettaglio grafico davvero impressionante e miscela ambientazioni post-metropolitane ad una giocabilità frenetica. Considerando che attualmente il gioco è completo solo al 30%, avremo modo di parlarne ancora sulle pagine di **Super PlayStation Console**.



GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO:

GAME START
V. BONACINI
E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

Titoli playstation
Pal version

4-4-2	Tel.
2xtreme	75.000
Actua golf	89.000
Actua soccer 97	92.000
Adidas power soccer 97	85.000
Area 51	90.000
Atari greatest hits	92.000
Battlestation	95.000
Broken Sword	92.000
Bubble bubble 2	89.000
Burning road II	89.000
Bust a move II	85.000
Carnage heart	79.000
Castlevania x	95.000
City of lost children	Tel.
Command & conquer	95.000
Crash bandicoot	Tel.
Crusader no remorse	85.000
Dark forces	89.000
Descent 2	89.000
Destruction derby	45.000
Destruction derby II	89.000
Die hard trilogy	89.000
Excaliburn 2555	92.000
Exhumed	85.000
Fifa 96	39.000
Fifa 97	89.000
Final doom	89.000
Formula 1	95.000
Gridrun	89.000
Hexen	89.000
Indipence day	TEL.
International supers. soc.	85.000
Internati. supers.soc. pro	95.000
John lomu rugby	92.000
King of fighter 95	77.000
King's field	85.000
Krazy ivan	39.000
Legacy of kayn	89.000
Little big adventure	89.000
Lost vikings II	95.000
Lucky luke	89.000
Madden 97	89.000
Monster trucks	92.000
Mortal kombat mithology	Tel.
Myst	95.000
Namco museum I	89.000
Namco museum II	89.000
Namco museum III	85.000
Nba in the zone 2	89.000
Nba live 96	39.000
Nba live 97	85.000
Nhl 97	89.000
Nighmare creatures	Tel.
Pandemonyum	79.000
Panzer general	89.000
Pga tour golf 97	89.000
Pitfall 3d	Tel.
Porsche challenge	75.000
Premiere manager 97	Tel.
Psychic force	92.000
Rage racer	Tel.
Raven project	92.000
Rebel assault II	95.000
Resident evil	92.000
Ridge racer	45.000
Riot	89.000
Soccer 97	89.000
Soul blade	92.000
Soviet strike	89.000
Speedster	Tel.
Spider	85.000
Suikoden	99.000
Super pang collection	89.000
Super puzzle fighter	Tel.
Swagman	92.000
Syndicate wars	Tel.
Tekken	45.000
Tekken 2	95.000
Tempest x3	89.000
Tenka	92.000
The crow	99.000
Tobal n°1	89.000
Tomb raider	95.000
Toshinden	39.000
Total nba 97	79.000
Transport Tycoon	Tel.
Trash it	92.000
V Rally	85.000
Vandal heart	Tel.
Virtual baseball	92.000
Virtual golf	85.000
Virtual Pool	95.000
Warcraft 2	Tel.
Wing commander IV	Tel.
Wipe out	5.000
Wipe out 2097	92.000
X-com 2	85.000
X2	79.000

Titoli usa version

Carnage heart	89.000
City of lost children	110.000
Internat. supers. soc.r pro	115.000
Need for speed 2	110.000
Po'ed	39.000
Rage racer	119.000
Raiden project	49.000
Rally cross	115.000
Rama	119.000
Rush hour	115.000
Spider	59.000
Tails of the sun	110.000
The crow	110.000
Wild arms	Tel.

Titoli jap version

Bushido blade	159.000
Choro q2	139.000
Doraemon 2	119.000
Enemy zero	Tel.
Koowlon's gate	165.000
Macross digital mission	149.000
Metal gear solid	Tel.
Namco 5	129.000
Ray tracer	89.000
Resident evil 2	Tel.
Rockman kart	109.000
Ruru kenshin	149.000
Spectral tower	129.000
Super puzzle fighter	125.000
Super robot shooter	159.000
Super robot taisen	145.000
Super robot wars	159.000
Time crisis	Tel.
Tobal n°1	69.000
Tobal n°2	159.000
Tokyo metropolitan	149.000
Toshinden 3	116.000
Virtual hy riu no ken	159.000
Wild arms	135.000
Xevious 3d	129.000

Accessori playstation

Joypad interact	30.000
Joypad sony	45.000
Rf out	55.000
Joystick namco	99.000
Joystick interact	105.000
Volante + peda. mad catz	135.000
Volante + peda. performer	125.000
Volante universale	189.000
Rgb scar cable	25.000
Memory card sony	37.000
Memory card colorata	35.000
Memory card 480 blocchi	129.000
Joypad analogico sony	Tel.

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart

E-mail gamestart@datas.it

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

NUOVO SERVIZIO " JAPAN DIRECT LINE "

DISPONIBILE LA NUOVISSIMA YAROZE!!!!

ATTENZIONE PROSSIMA APERTURA NUOVO PUNTO VENDITA A REGGIO EMILIA!

VISITA IL NOSTRO SITO WEB TROVERAI OFFERTE INCREDIBILI
www.datas.it/gamestart

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

SE SEI UN NEGOZIANTE O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER RIVENDITORI !!
LINEA RIVENDITORI
TEL-FAX 059/27.02.10

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! !
DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

Per ordinare:
tel 059 370967 (5 linee R.a)
fax 059 270210
e-mail :gamestart@datas.it

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

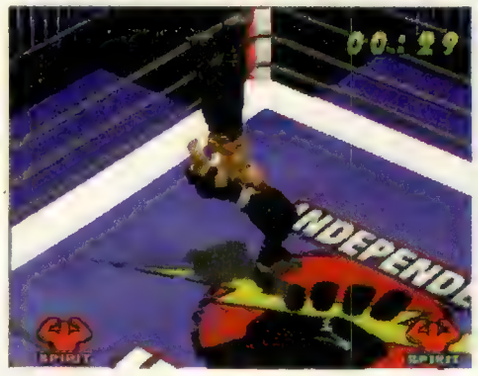
" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico Mail Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 www.datas.it/mainstreet

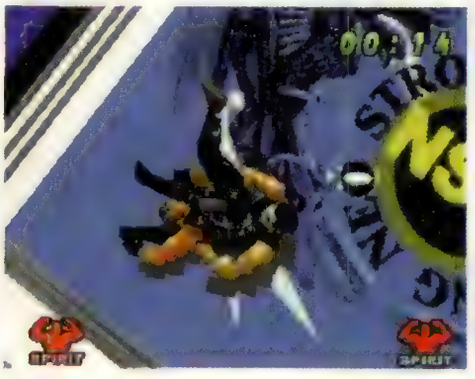
Recensione: Pad Analogico Sony

PROPRIO IN CHIUSURA DI NUMERO siamo riusciti a procurarci il nuovo *controller* analogico Sony per PlayStation. Il nuovo pad ha un peso leggermente superiore a quello attualmente disponibile, due mini-joystick analogici collocati sulla parte destra e sinistra. I pulsanti hanno una dimensione leggermente maggiore. Ai precedenti è stato aggiunto un nuovo tasto che rende operativo o disattiva il controllo analogico. Si possono settare tre modalità: normale (digitale), analogico con effetti di vibrazione ed emulazione analogica. Una delle caratteristiche più interessanti del nuovo pad è che vibra ogni qual volta il vostro personaggio viene colpito o il mezzo che controllate nel gioco si scontra con un altro. Abbiamo testato il pad con una copia di ***MechWarrior 2***, ***Tobal 2*** e ***Rally Cross***. La risposta è stata ottima in tutti i casi. Giocando a ***Tobal 2***, il *gameplay* migliora sostanzialmente. Le mosse sono molto più facili da performare. Il pad supporta anche titoli come ***Bushido Blade***. A differenza del *Rumble Pack* Nintendo, il controller Sony non richiede l'aggiunta di batterie, ma l'intensità delle vibrazioni della periferica per N64 è sensibilmente maggiore. Altri titoli che supporteranno la nuova periferica sono ***Fighting Force*** (Eidos), ***Deathtrap Dungeon*** (Eidos), ***Tomb Raider 2*** (Eidos), ***Ninja*** (Eidos), ***Gex 2*** (Crystal Dynamics, dicembre), ***Blasto*** (Sony), ***Crash 2*** (Sony), ***Spawn*** (Sony), ***Wild 9s*** (Interplay), ***Croc*** (Argonaut). Il prezzo del pad Sony, compatibile sia con i modelli di PlayStation PAL sia con quelli NTSC, è di circa 80 mila lire ed è disponibile nei migliori rivenditori di videogiochi italiani. la versione ufficiale sarà distribuita da Sony Computer Entertain-ment in autunno.

WCW vs the World



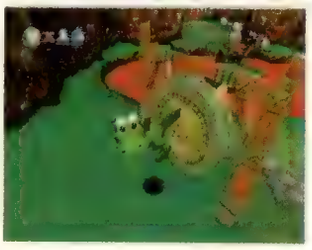
L'ENNESIMA SIMULAZIONE DI WRESTLING arriva su PlayStation dopo aver riscosso un buon successo di vendita negli Stati Uniti. ***Wcw vs The World*** include sessanta lottatori di sei differenti federazioni mondiali, tra cui i celebri Hulk Hogan e Ric Flair. Oltre 500 mosse totali disponibili e animazioni fluidissime (60 *frames* al secondo) sono gli elementi più interessanti di un gioco previsto in Europa a giugno.



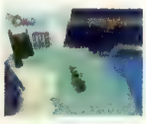
MATT'S GOSSIP

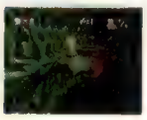
La notizia ha ricevuto conferma ufficiale. Il terzo episodio della saga sportiva Konami ***In The Zone***, intitolato provvisoriamente ***NBA In The Zone '98*** sarà disponibile a settembre/ottobre. A proposito di simulazioni di basket, Acclaim sta lavorando a ***NBA Jam '98***. Grafica migliorata e possibilità di giocare cinque-contro-cinque sono le principali caratteristiche del nuovo titolo. Interplay ha annunciato ***Raze***, un picchiaduro a incontri che consente l'interazione simultanea di quattro lottatori previo acquisto *Multitap*. L'azione si svolge in una dimensione *fantasy* (non a caso il gioco è basato sull'universo di *Dungeons and Dragons*). Il giocatore può controllare uno dei quattro personaggi disponibili: Bruner BattleHammer, Drizzt D'urden, Wulfgar e Elminster, a cui si aggiungono altri dieci lottatori. Uscita prevista: autunno. *"La versione PlayStation di* ***Ogre Battle*** *sarà più di una semplice conversione da Super NES"* assicura Atlus. L'atteso gioco di ruolo, sviluppato ai tempi da ***Quest*** e pubblicato da Enix, includerà nuovi elementi come magie e incantesimi. Uscita prevista negli Stati Uniti: giugno. Slitta a dicembre l'uscita di ***Duke Nukem 3D***. Il gioco - sviluppato da European Aardvark Software - includerà tutti i livelli dell'originale nonché gli stages aggiuntivi dei ***Plutonium Packs***, sette nuove locazioni esclusive per la versione Playstation e un'inedita collocazione di mostri ed armi bonus. MGM Interactive sta lavorando alla versione interattiva del mitico film *Rollerball*, interpretato da James Caan. Settato nel 2098, *Rollerball* è uno sport futuristico estremamente violento in cui squadre composte da pattinatori folli tentano di scagliare una palla di ferro in una sorta di canestro (concept alla base di ***SpeedBall 1*** e ***2*** di Bitmap Brothers per Amiga e PC). Il gioco, attualmente in fase di sviluppo negli uffici di Stormfront Studios, sarà pronto per Natale. Ve la ricordate la mitica finale contro la squadra di Tokyo? A questo punto, vogliamo il videogioco anche de ***I Guerrieri della Notte*** di Walter Hill, ekkekatz... MGM presenterà anche ***Machine Hunter*** (*aka* ***Droid Hunter***, clone di ***Loaded***) nonché ***WarGames, Maximum Gauge*** (bizzarro gioco di ruolo in alta risoluzione dall'ambientazione fantascientifica/demenziale *à la* ***Space Truckers***) e ***Return Fire II*** (include nuovi mezzi militari, tra cui navi e motoscafi, nuovi scenari e condizioni metereologiche variabili). Acclaim ha annunciato la *line-up* PlayStation per la fine del '97: ***Batman & Robin, Constructor, Forsaken NFL Quarterback Club '98, NHL Breakaway Hockey, Turok Deluxe***. Info e foto sul prossimo numero. La versione americana di ***Total Drivin'*** (Ocean) è stata ribattezzata ***Grand Tour Racing '98*** e sarà distribuita da Activision. Debutterà all'*E3* ***Hellracer*** (Rage per Virgin) un clone di ***WipEout 2097*** sviluppato da ex-programmatori Psygnosis che a differenza dell'originale non prevede percorsi fissi. Quindici navicelle e 23 differenti scenari. Virgin prevede di lanciare 25 nuovi titoli per PC e console tra settembre e marzo. Oltre a ***HellRacer*** citiamo anche ***NHL Powerplay '98*** (settembre) e ***Command & Conquer: Red Alert*** (dicembre).Ocean ha abbandonato il progetto di convertire ***TFX*** per Sony PlayStation: ci consoleremo con ***Ace Combat 2*** (Namco), previsto in Giappone per il 30 di maggio. Concludiamo con una notizia relativa al software pirata. Lo scorso sedici aprile, Sony ha accusato nove aziende di Singapore di aver violato il *copyright* commercializzando videogiochi copiati per PlayStation, vincendo la causa. Dieci rivenditori sono stati chiusi e oltre 10.000 CD-ROM Sony sono stati confiscati. Sony prevede ulteriori interventi a Hong Kong, Thailandia e Malaysia nei prossimi mesi. Core Design ha rivelato che scene animate inedite di Lara Croft sono state create su richiesta di U2 per il tour *PopMart* (il cui costo ha sfondato il tetto dei 120 milioni di dollari). E' possibile che le scene animate trasmesse sul giga-schermo verranno riciclate bellamente in ***Tomb Raider 2***...

Croc



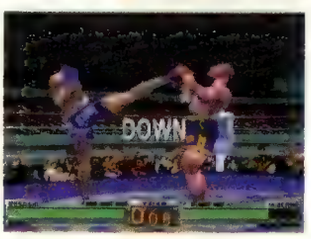
ARGONAUT SOFTWARE HA ANNUNCIATO CROC, un *action game* interamente tridimensionale per Sony PlayStation. Previsto per l'ultimo quarto del 1997 sotto etichetta Fox Interactive, ***Croc*** è uno dei candidati al titolo di platform dell'anno. Oltre cinquanta livelli di azione cartoonesca, effetti grafici di splendida fattura. Il gioco miscela il *gameplay* di titoli come ***Gex, Crash Bandicoot*** e ***Sonic The Hedgehog***. Nel gioco potremo saltare, correre, esplorare e rompere scatole, ma non manca la componente esplorativa. Tenendo premuto il pulsante e usando la freccia direzionale è possibile variare l'inquadratura. Gli avversari possono essere eliminati con un colpo di coda oppure ruotando su se stessi, alla ***Sonic***. Il gioco è strutturato in modo originale. Ci sono quattro isole costituite da circa tredici livelli cadauna. Per superare ogni livello, ***Croc*** deve individuare un magico gong. Inoltre, sono presenti cinque cristalli speciali in ogni scenario: recuperandoli tutti si accede al classico livello segreto. In secondo luogo, ***Croc*** deve recuperare i cosiddetti *Gobbo Islanders*: ogni volta che ne salviamo uno, diventa accessibile un bonus stage. A livello cosmetico, ***Croc*** è davvero spettacolare. Il gioco è animato in modo splendido: non mancano condizioni meteorologiche variabili, come vento e pioggia. Da segnalare una sezione di snowboard graficamente splendida. La versione finale includerà missioni diversificate. Prevista la compatibilità con il pad analogico Sony. Anteprima completa su uno dei prossimi numeri di SPC.





K-1 The Arena Fighters

THQ HA OTTENUTO I DIRITTI DI DISTRIBUZIONE per l'Europa di ***K1 The Arena Fighters***, una simulazione di kick boxing interamente tridimensionale. ***K1 The Arena Fighters*** include otto lottatori poligonali, mosse digitalizzate attraverso il *motion capture* e l'opzione di gioco a due. inoltre disponibile una sezione di gestione del campionato, il torneo e la pratica. Recensione completa sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



Software News

novità software dal mondo

Tel. 011.68.12.582 • 011.68.11.131

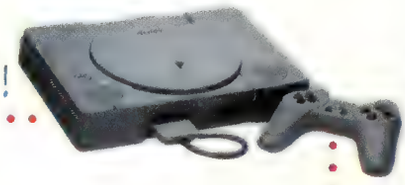
Orari: da lunedì pomeriggio al sabato
dalle 10 alle 13 e dalle 14.30 alle 19.30

Telefoni: infoline e ordini: **011.68.12.582 • 68.11.131**
fax: 011.68.11.131 - solo ordini urgenti: **0330.71.36.51**

Spedizioni: a mezzo posta espressa o corriere
Internet: softnews@inrete.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
10024 MONCALIERI (Torino) • Via G. Deledda, 18

...i prezzi più bassi d'Italia!



Fantastici giochi a partire da L. **59.000**

PSX Pal L. **299.000**
PSX Universale L. **399.000**

2 EXTREME EURO
4-4-2
ADIDAS POWER SOCCER
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK 2
AQUANAUT'S HOLIDAY
AREA 51
BEDLAM EURO
BOBBLE BOBBLE
BOBBLE BOBBLE 2
BRAHAMA FORCE - USA
BROKEN SWORD
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CARNAGE HEART
CHRONICLES OF THE SWORLD
CITY OF LOST CHILDREN
COMMAND & CONQUER
COOL BORDERS
CRASH BANDICOOT
CRYPT KILLER - USA
CRITICOM EURO
CYBERIA USA
DARK FORCES
DARK STALKERS
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2
DISRUPTOR
DORAEMON
DYNASTY WARRIORS USA
EARTHWORM JIM 2
EPIDEMIC EURO
FIFA SOCCER 96
FIFA SOCCER 97
FINAL DOOM
FINAL FANTASY TACTICS
FINAL FANTASY VII
FORMULA 1
GOAL STORM 97
GRID RUN
GUNSHIP 2000
HEXEN EURO
HYPER TENNIS
INDIPENDENCE DAY - USA
INT. SUP. SOCCER DELUXE
INT. ADIDAS P. SOCCER
INTER. TRACK & FIELD
JET RIDER
K1 KICK BOXING - USA
KING OF FIGHTERS
KING OF FIGHTERS 96
KING'S FIELD
KRAZY IVAN
LEGACY OF KAIN
LOADED
LOMAX
MAGIC CARPET
MECHWARRIOR 2 - USA
MEGAMAN 8
MEGAMAN X3
MICROMACHINE V3
MONSTER TRUCK
MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MOTOR TOON GP2
MYST
NAMCO MUSEUM VOL 1
NAMCO MUSEUM VOL 2
NAMCO MUSEUM VOL 3
NAMCO MUSEUM VOL 4
NAMCO SOCCER
NANOTEK WARRIOR
NBA 97
NBA IN THE ZONE
NBA IN THE ZONE 2
NBA JAM T. E

NBA LIVE 96
NBA LIVE 97
NBA SHOOTOUT 97
NBA SHOOTOUT 97- USA
NEED FOR SPEED
NEED FOR SPEED 2
NEED FOR SPEED 2 - USA
NFL QUARTERBACK CLUB 97
NFL-GAMEDAY
NHL FACE OFF
NHL FACE OFF 97
ON SIDE SOCCER
PANDEMONIUM
PEAK PERFORMANCE - USA
PETE SAMPRAS TENNIS
PLAYER MANAGER
PORSCHE CHALLENGE
POWER PLAY HOKEY
POWERSLAVE - USA
PUZZLE BUBBLE 2
RAGE RECER
RANMA 1/2
RAYMAN
RESIDENT EVIL
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RIOT
RISE OF THE ROBOT 2
RUSH HOUR - USA
SAGA FRONTIER
SAMURAI SHODOWN
SD GUNDAM G CENTURY
SENTIENT
SENTIENT - USA
SHELL SHOCK
SKELETON WARRIORS
SOUL BLADE
SOUL BLADE - USA
SOVIET STRIKE
SPEEDSTER
SPIDER
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STAR GLADIATOR
STEEL HARBINGER
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA 2
SUIKODEN
SUPER PUZZLE FIGHTER 2
SYNDACATE WARS
TAIL OF THE SUN
TEKKEN 2
TENKA
THEME PARK
TEST DRIVE - OFF ROAD - USA
THE LOST VIKING II - USA
THOSHIN DEN2
THOSHINDEN 3
TILT
TIME COMMANDO
TIGER SHARK
TIME CRISIS
TOBAL N. 1
TOMB RAIDER
TOP GUN
TOSHINDEN
TOTAL NBA 96
TOTAL NBA 97
TRUE PINBALL
TUNNEL B1
VANDAL HEARTS
VANDAL HEARTS - USA
VIRTUAL POOL 96
WARHAWK
WIPE OUT
WIPE OUT 2097
WORMS

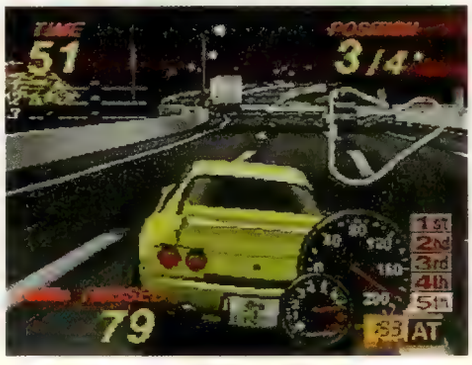
Big in Japan

Il ***Tokyo Game Show*** *dello scorso aprile ha messo in luce una nuova tendenza del* ***mercato videoludico nipponico****, che vede le maggiori etichette di videogiochi* ***sviluppare*** *software per i* ***pasocon****, ovverosia i* ***personal computer****. Case tradizionalmente associate al divertimento elettronico su* ***console*** *come* ***Namco****,* ***Capcom*** *e* ***SquareSoft*** *hanno annunciato decine di conversioni per* ***Windows '95****. Il vero rivale di PlayStation è dunque* ***Bill Gates****? ancora prematuro dirlo, ma l'interesse della comunità nipponica per il PC sta crescendo a ritmi esponenziali.* ***Diego Cortese*** *indaga...*

MIDNIGHT RACING: *LA RISPOSTA KONAMI A* RIDGE RACER.

The Computer Revolution Hits PC

Dopo il discreto successo della divisione della Sega specializzata nello sviluppo dei giochi per PC, anche Namco, Konami, Square e Capcom hanno deciso di convertire i loro giochi più popolari per *Windows '95*. Oltre ai titoli Namco e Konami che avete potuto leggere sullo speciale *Tokyo Game Show* del mese scorso, nuovi prodotti invaderanno il mercato giapponese nei prossimi mesi. Tra gli ultimi segnaliamo ***Super Puzzle Fighter II X*** e ***Street Fighter Zero***, la cui uscita sembra essere imminente. Mentre per il primo non vi dovrebbero essere differenze con le versioni per console, ***Street Fighter Zero*** includerà la possibilità di giocare in rete. I titoli Capcom probabilmente non verranno introdotti subito in occidente, ma per quanto concerne le novità PC Square, le edizioni europee e americane sono più che una possibilità. SquareSoft ha infatti preso accordi con quattro importanti compagnie statunitensi, due delle quali sembrano essere Microsoft ed Electronic Arts, per la distribuzione dei propri titoli per PC in occidente.

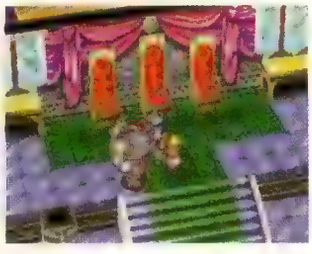


L'adattamento verrà come di consueto effettuato dalla divisione americana della stessa Square. I primi due giochi in arrivo saranno ***Final Fantasy V*** e ***VI*** previsti per giugno in America. Seguirà ovviamente l'attesa conversione di ***Final Fantasy VII***. Per la prima volta quindi, l'adattamento per PC dei giochi giapponesi verrà realizzato direttamente in Giappone e non più da case occidentali su licenza. Sarà interessante vedere quanta potenza i programmatori nipponici riusciranno a sviscerare dai personal computer, macchine con una enorme potenzialità raramente sfruttata sino in fondo.

Novità Capcom

Prende forma la versione casalinga di ***Street Fighter EX*** che sarà elevata allo standard ***Plus***, come è accaduto recentemente per la sua controparte arcade. Le aggiunte riguardano nuovi colori, nuove Super Combo, bonus per la barra delle Super, una mossa speciale aggiuntiva per Kairi e i boss giocabili sin dall'inizio. La versione PlayStation conterrà inoltre due "nuovi" personaggi, l'elastico Dhalsim e la frizzante Sakura. Massimo riserbo al momento per ciò che concerne la data di uscita, vedremo di fornirvela al più presto. Quasi ad addolcire l'annuncio di un ennesimo posticipo della commercializzazione dell'attesissimo ***Bio Hazard 2***, previsto ora per i primi mesi del '98, la Capcom ha annunciato l'utilizzo nella suddetta avventura poligonale dell'algoritmo *Q Sound* che permetterà di sperimentare un avvolgente suono tridimensionale. Ulteriori dettagli sono stati rilasciati anche su ***Breath of Fire 3*** che vanterà un particolare motore grafico "pseudo 3D" in grado di consentire una limitata visione panoramica del gioco pur rimanendo bidimensionale. Sono stati inoltre eliminati gli effetti speciali che sono soliti apparire prima dell'attacco del nemico, in modo da lanciare il giocatore direttamente nell'azione. Questo significa forse che conserverà le vetuste aggressioni casuali? Capcom ha anche annunciato un nuovo episodio della saga di ***Rockman***, intitolato ***Rockman Neo***. Il team di sviluppo, MegSter, ha annunciato che utilizzerà per la prima volta un *engine* interamente tridimensionale. Inoltre, dopo dieci anni di battaglie, Rockman indosserà una nuova armatura. Ricordiamo, infine, che il primo agosto sarà disponibile ***Rockman X4***.

STREET FIGHTER EX: *SAKURA E DHALSIM SARANNO UN'ESCLUSIVA PLAYSTATION.*



BREATH OF FIRE 3: *QUANDO DOVREMO ATTENDERE PER UNA DATA DI USCITA?*

Una fabbrica di Cu

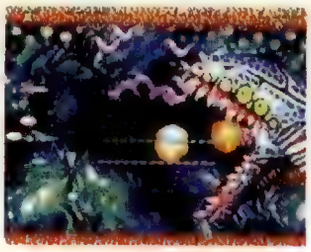
Vi ricordate di *Barcode Battler*, quell'assurdo gioco elettronico che utilizzava i codici a barre per creare i mostri con i quali dare vita a combattimenti? Ebbene, Tecmo ha utilizzato una filosofia analoga per il suo nuovo prodotto, ***Monster Farm***. Invece di utilizzare i codici a barre ha invece preferito sfruttare i compact disc. Per creare un mostro dalle caratteristiche inedite, infatti, non dovrete fare altro che inserire un CD audio del vostro autore preferito nel lettore PlayStation e ***Monster Farm*** creerà un nuovo personaggio analizzando la musica in esso contenuto. Più CD avete nella vostra collezione di dischi e maggiore sarà il numero di mostri differenti che potrete utilizzare. Una volta

TOP TEN JAPAN

I titoli più venduti in Giappone lo scorso aprile:

1) ***Nadesico*** (Saturn)
2) ***Starfox 64*** (N64)
3) ***Gundam 0079*** (Playstation)
4) ***Intelligent Cube*** (Playstation)
5) ***Final Fantasy 7*** (Playstation)
6) ***Parappa The Rapper*** (Playstation)
7) ***Iwatobi Penguin: Rocky Hopper*** (Playstation)
8) ***Under Classmate*** (Saturn)
9) ***The Conveni*** (Playstation)
10) ***PAL*** (Playstation)

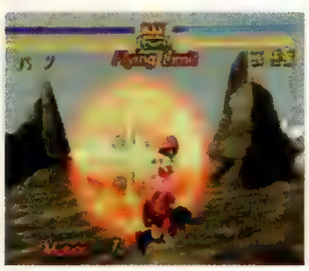
COOL BOARDERS 2, *AD AGOSTO SUL 32-BIT SONY.*



SALAMANDER *TORNA SU PLAYSTATION.*

pronta la vostra creatura non vi rimarrà che addestrarla a dovere e utilizzarla per combattere sia contro la CPU sia contro un vostro amico, previo salvataggio della stessa su memory card. Le case discografiche ringraziano. Notizie di un'altra forma di interazione mediale arrivano direttamente da Sony Computer Entertainment of Japan, che ha annunciato un nuovo episodio della saga di ***Arc The Lad***. Intitolato ***Arc the Lad Monster Game***, il gioco consente di utilizzare i mostri incontrati in ***Arc The Lad II*** e salvati su memory card e farli combattere tra loro in una sorta di picchiaduro demenziale. L'idea si rifa a ***Pocket Monster***, un autentico best-seller nipponico per Gameboy. Sempre rimanendo in tema di bestialità varie, Toshiba ha in fase di conversione da Sega Saturn la simulazione strategica *fantasy* ***Master of Monster***. In questo gioco controllerete un evocatore di mostri che si serve delle sue creature per aiutare le sue truppe in battaglia e potrà essere giocato fino in quattro contemporaneamente. La versione PlayStation godrà della possibilità di assemblare differenti mostri per realizzare nuove creature rinominabili. La storia di gioco è stata modificata in modo da renderla meno lineare ed è stata dotata di tre livelli conclusivi differenti e 18 scene finali. L'uscita dovrebbe avvenire il 18 luglio in Giappone.

Dalla T&E Soft è in fase di sviluppo un RPG/simulazione strategica fantasy poligonale dalle caratteristiche interessanti intitolato ***Blaze and Blade***. Il suo punto di forza è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente e il suo completo sistema di creazione del personaggi: il salvataggio di questi ultimi assieme alla memorizzazione della posizione ottenuta nel gioco richiede una tale mole di dati da essere necessaria una intera memory card per poter essere effettuato. ***Blaze and Blade*** propone inoltre un centinaio di mappe di gioco e nove avventure differenti e dovrebbe essere ultimato entro la fine di questa primavera. Family Soft/Fill in Cafe ha annunciato la conversione di un vecchio titolo per X68000 (un personal computer molto popolare in Giappone nella seconda metà degli anni '80 basato sul medesimo processore di Amiga 500), ***Full Metal Force***. *Beat 'em up* a scorrimento orizzontale interpretato da mech poderosi, il gioco vanta un gameplay paragonabile a quello di ***Final Fight*** (Capcom). Il gioco sarà nei negozi nipponici a metà giugno. Con ***Panzer Bandit***, Banpresto ha clonato spudoratamente ***Guardian Heroes*** (Trasure per Saturn). Che dire allora di ***Gamera 2000*** se non che è una copia spudorata di ***Panzer Dragoon***? Non c'è limite al peggio...



DRAGONBALL GT: *GRAFICA ECLATANTE, MA ORMAI DI BANDAI NON SI FIDA PIÙ NESSUNO.*

DRAGONBALL GT IN FASE DI ULTIMAZIONE

Sono state finalmente rese note le caratteristiche del *tie-in* più atteso del momento. ***Dragonball GT*** possiederà una meccanica di gioco simile a quella delle sue passate controparti bidimensionali conservando la possibilità di volare e i super colpi speciali. Tra le caratteristiche più interessanti la possibilità di trasformarsi in Super Sayajin durante il combattimento, l'utilizzo del *motion capture* per la realizzazione dei movimenti e il calcolo della rifrazione della luce in tempo reale. I personaggi del gioco sono solo una decina presi da tutte le tre serie televisive, ma è stata comunque assicurata la presenza di numerosi combattenti segreti. L'uscita di ***Dragonball GT*** dovrebbe avvenire entro quest'estate.

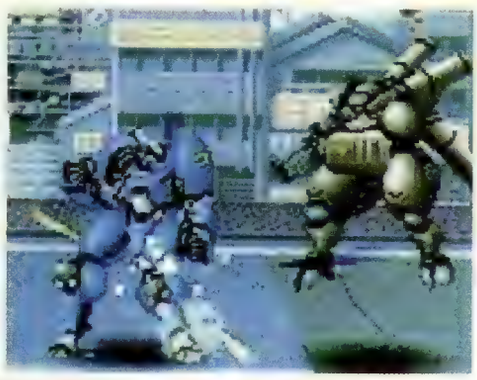
Da Asmik è in arrivo una simulazione strategica poligonale che vi vede al comando di una serie di *mech*, interamente customizzabili, con l'obiettivo di portare a termine la missione che di volta in volta vi verrà assegnata. I combattimenti in ***Affraid Gear*** vanteranno la presenza di più di cinquanta mezzi contemporaneamente nella stessa arena di gioco a tutto vantaggio quindi della spettacolarità. L'uscita del gioco è prevista per quest'estate su due CD. ***Robot Pit 2*** sarà disponibile all'inizio di giugno. Electronic Arts Japan sta lavorando a una nuova simulazione di boxe che si intitola ***Hard Blow***. Il *gameplay* sarà simile a quello di ***Boxer's Road***. ***Tekken 3*** potrebbe fare la fine di ***Metal Gear Solid*** e ***Resident Evil*** 2, ossia slittare ai primi mesi del '98. Namco sta incontrando più problemi del previsto nella conversione e si vocifera che la conversione per PlayStation non sarà disponibile per Natale, come annunciato.

Cool Boarders 2 promette davvero bene. Tre volte più esteso del primo episodio, il gioco di UEP Systems includerà anche una modalità di pratica. Uno *split screen* verticale consentirà una fruzione doppia. Nove tracciati dichiarati più uno segreto, modalità Half Pipe e Freestyle. Previsto ad agosto in Giappone. SNK ha annunciato la conversione di ***Samurai Shodown IV*** per Sony PlayStation.

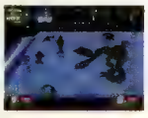
Takara ha fissato per giugno l'uscita di un *puzzle game* ispirato alla serie di ***Toshinden***. ***Puzzle Arena Toshinden*** avrà una meccanica di gioco simile alla sua controparte capcomiana ***Puzzle Fighter II X*** e vanterà dieci personaggi provenienti da tutti gli episodi della serie. Non è tutto: da Konami è in arrivo anche ***Tokimeki Memorial Battle Puzzle*** (luglio). Concludiamo con Namco che ha rivelato la presenza di numerose aggiunte nella versione casalinga di ***Gun Bullet***. Tra le novità abbiamo l'aggiunta di numerosi livelli di gioco tra cui una trentina interamente poligonali, l'inserimento di una modalità *Party Play* per il gioco in gruppo con una sola pistola e uno *story mode* dalle sfumature RPG chiamato *Quest de Gunbullet*.

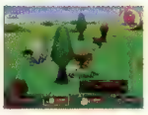
LA GRANDE KAPPA CONTRO TUTTI

Konami ha annunciato che nel 1998 commercializzerà 44 titoli per Sony PlayStation, 15 per N64, 11 per Saturn e dieci per Windows '95/M2. La casa nipponica sta attualmente lavorando alla conversione



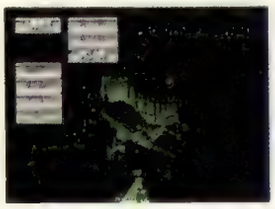
FULL METAL FORCE, *PICCHIADURO CON I MECH DI FILL IN CAFE.*

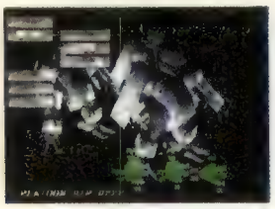




POY POY, *L'ORIGINALE ACTION GAME KONAMI.*

PlayStation del popolare *arcade racing* ***Midnight Run***. Quattro differenti automobili e scenari cittadini (***Ridge Racer*** insegna) tra le caratteristiche principali del gioco. Sempre da Konami, segnaliamo il bizzarro ***Poy Poy***. Concepito appositamente per un'interazione collettiva, ***Poy Poy*** è la risposta della grande "K" al popolarissimo ***Bomberman*** (in arrivo su Play grazie ad Hudson). I giocatori devono tirarsi attosso oggetti in scenari dal look molto cartoonesco. Decisamente demenziale. Da una recente intervista a Konami apparsa sulla pubblicazione giapponese *Dengeki PlayStation* sono emersi nuovi elementi circa il *sequel* del popolare RPG ***Genso Suikoden***. La storia e le locazioni del secondo capitolo della saga non saranno la continuazione del primo ma l' esatto opposto: verrà comunque conservata la visione generale del mondo. Il numero dei personaggi giocabili rimarrà 108, ma di questi almeno settanta saranno inediti. Questi ultimi inoltre potranno utilizzare le loro caratteristiche contenute nei salvataggi di ***Suikoden I***. Il sistema di battaglia include nuovi colpi speciali. I principali miglioramenti riguarderanno il sistema HQ e le battaglie tra eserciti in modo che risultino molto più divertenti ed appassionanti. Dato lo stadio iniziale di sviluppo non è stato possibile prevedere da parte degli sviluppatori un'eventuale data di uscita del gioco. Per ora è tutto...





Front Mission Alternative

è tristemente risaputo che le trasposizioni videoludiche capaci di riproporre in forma interattiva la spettacolarità epica delle avvincenti battaglie tra i giganti d'acciaio delle serie robotiche giapponesi siano davvero poche. I numerosi fallimenti mimetici possono essere ricondotti alla scarsa conoscenza dell'argomento da parte degli sviluppatori, ai budget ridotti e alle limitazioni tecniche delle macchine incapaci di ricreare la fluidità dei combattimenti animati. Uno dei pochi titoli capaci di restituire al giocatore le medesime sensazioni offerte da un episodio di *Gundam* o *Macross* è stato *Front Mission*, un simulation RPG dall'eccezionale qualità grafica e dall'impeccabile meccanica di gioco. A più di due anni dalla sua uscita su Super Famicom, Square si appresta a introdurre il terzo capitolo di una saga che promette di bissare il successo degli episodi precedenti.

Nata nel 1995 sotto forma di simulazione strategica ed evolutasi nel 1996 in sparatutto a scorrimento orizzontale con alcuni elementi dei giochi di ruolo (cfr. *Gun Hazard*), la saga di *Front Mission* ritorna alle origini riproponendo il genere dei *simulation RPG*. Una regressione limitata solo alle linee generali della meccanica di gioco: *Front Mission Alternative* si configura infatti come un prodotto fortemente innovativo. In questo nuovo episodio il tradizionale sistema dei turni è stato rimpiazzato da un'interazione in tempo reale. A questo scopo sono stati raccolti un gruppo di sviluppatori e artisti non coinvolti direttamente con il mondo videoludico. Non mancano comunque nomi illustri come il compositore Ryo Arai, a cui è stato affidato il commento musicale, e l'illustratore Ryuichiro Mizusawa incaricato di realizzare il *character design* e di curare l'aspetto grafico del gioco. La scelta di non utilizzare vecchie conoscenze Square, come Nobuo Uematsu o Yoshitaka Amano, ha suscitato una certa delusione tra i giocatori nipponici che si attendevano una nuova e straordinaria performance dei suddetti autori. Square è comunque certa che l'estrema bravura e professionalità del team selezionato riuscirà ad entusiasmare anche il più integralista degli appassionati.

Il gigantesco Wandrungwagen in azione.

Titolo : Front Mission Alt.
Casa : Squaresoft
Uscita : Estate
N° Giocatori : 1
Genere : Simulation Rpg

Missione sul Lago Ciad

Front Mission Alternative è ambientato in Africa nell'anno 2034, in un periodo quindi precedente a quello descritto nel primo episodio della saga, dove un'improvvisa rivoluzione nello Zaire ha innescato un conflitto su scala internazionale alimentato dai numerosi interessi che le grandi potenze mondiali hanno sul territorio africano. Un plot fantapolitico estremamente possibile, che si sposa perfettamente con la sensazione di realismo che già infonde il *mecha design* particolarmente curato. Gli obiettivi da raggiungere nelle varie missioni che dovrete affrontare spaziano dalla ricognizione all'obliterazione di installazioni di vitale importanza del nemico. In sintesi, *Front Mission Alternative* include oltre trenta ambientazioni differenti incluse città, spiagge porti e deserti. La vostra squadra di attacco si compone di tre unità a loro volta costituite da tre mecha. Starà a voi scegliere di controllare l'intera unità oppure il singolo mezzo. Date le considerevoli dimensioni di alcuni veicoli vi potrà capitare anche d'incontrare alcune unità composte da un solo elemento. Ogni mezzo può essere personalizzato utilizzando armi ed equipaggiamenti acquistabili con i crediti guadagnati durante la missione tramite un semplice menu di set up. Per facilitare queste operazioni sono presenti tre differenti menu per configurazioni bilanciate, di assalto o di supporto. E' anche possibile scegliere la mimetica dei propri mezzi per rendere più complessa la loro individuazione da parte del nemico.

In Front Mission ogni elemento del fondale è danneggiabile.

La mappa di gioco vi consente verificare la disposizione dei vostri mezzi.

Tempo contro tempo

L'evoluzione senza dubbio più interessante introdotta con questo nuovo episodio di *Front Mission* è l'abbandono del sistema a turni in favore di un molto più frenetico sistema in tempo reale. I movimenti di tutte le unità sono controllabili tramite una mappa globale, mentre le azioni dei singoli elementi possono essere verificate inquadrando direttamente per mezzo della *Director's View*. Questa flessibilità nella scelta delle visuali di gioco è ovviamente offerta dall'introduzione della grafica poligonale che ha anche reso possibile l'interazione con ogni elemento del fondale. Ogni edificio presente nell'area di gioco potrà quindi cadere sotto i vostri colpi, rendendo così le battaglie particolarmente spettacolari e distruttive. *Front Mission Alternative* è la dimostrazione di quanto sia elevata la competenza e la professionalità di Square. Molte software house si sarebbero accontentate di realizzare una semplice conversione della versione a 16-bit, adornata da qualche scena in FMV e accompagnata da qualche insignificante evoluzione nella meccanica di gioco. Square ha invece avuto il coraggio di realizzare un gioco totalmente innovativo che sicuramente non mancherà di stupire e soddisfare la sempre più ampia schiera dei suoi sostenitori.

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

NINTENDO ULTRA 64

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

VERSIONE PAL 299.000
UNIVERSALE + GIOCO 499.000

SEGA SATURN

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP TELEFONARE

NINTENDO ULTRA 64

NOVITA ULTRA 64 PAL

DOOM 64	TELEF.
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
DUKE NUKEN	TELEF.
JOUST X	TELEF.
NFL	TELEF.
ROBOTRON X	TELEF.
SILICON VALLEY	TELEF.
WAR GODS	TELEF.

LISTINO

3D HOCKEY	175.000
BASEBALL 64	TELEF.
BLAST CORPS (USA)	175.000
BLAST DOZER (JAP)	149.000
CRUISIN USA	175.000
DOOM (USA)	169.000
DORAEMON (JAP)	180.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	175.000
HUMAN G. PRIX (JAP)	185.000
K. INSTINCT GOLD	175.000
J. LEAGUE STRIKER (JAP)	185.000
MARIO KART (USA)	149.000
M. KOMBAT TRIL.	175.000
NBA HANG TIME	161.000
PERFECT STRIKER	175.000
STARFOX 64 + VIBRA (JAP)	180.000
S. MARIO 64 (USA)	149.000
TUROK (PAL)	145.000
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE (USA)	185.000
WONDER PROJECT (JAP)	169.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIVERSALE	TELEF.
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
CASPER	110.000
COOL SPOT	89.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
DOWN IN THE DUMPS	109.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
JUDGE DREED	TELEF.
KILLER INSTINCT	75.000
LAMBORGHINI	89.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	69.000
S. MARIO RPG	129.000
WORLD HEROES 2	99.000
YOGI BEARS	TELEF.
YOSHI ISLAND	99.000
WAR OF THE GENS	119.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
WINTER GOLD	119.000

GAME GEAR

AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN & ROBIN	40.000
BUST A MOVE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLPHIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
FIFA 97	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	95.000
INT. STAR SOCCER 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 98	99.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PRINCE OF PERSIA II	99.000
POCAHONTAS	99.000
REA. MONSTER	69.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
THE OOZE (GENESIS)	39.900
ULTIMATE M. K. III	99.000
WHIZZ	69.000

ACCESSORI

MULTI PLAY ADAPTOR	30.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.000

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
IL GOBBO DI NOTRE DAME	59.900
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
SPEEDY GONZALES	45.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS 95	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

AIR RACE	95.000
CASTELVANIA	95.000
KILLER TIME	95.000
MEGA MAN X3	99.000
MOTOR MASH	95.000
SLAM SCAPE	89.000
SPIDER	TELEF.
STAR WARS	95.000
V. RALLY	95.000
VIRTUAL POOL	95.000
WARCRAFT II	95.000
WORLD OF SOCCER	TELEF.

LISTINO

ADDIDAS P. SOCCER	95.000
AREA 51	85.000
BUBBLE BOBBLE	77.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	78.000
COOL BOARDERS	85.000
DARK FORCES	85.000
DESTRUCTION DERBY 2	88.000
DRAGON BALL Z	89.000
EXCALIBUR	97.000
F1	95.000
GRID RUN	85.000
IN THE ZONE	95.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	88.000
KING FIELD	85.000
KING OF FIGHTERS	79.000
LEGACY OF KAIN	95.000
IRON MAX XO	89.000
KINGSFIELD	95.000
LOST VIKINGS II	98.000
MECH WARRIOR 2	95.000
MICROMACHINES	95.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	77.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
MYST	85.000
NBA LIVE 97	89.000
NEED FOR SPEED 2	89.000
PERFECT WEAPON	95.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PLAYER MANAGER	89.000
PORSCHE CHALLENGE	79.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RIOT	89.000
ROBOTRON X	89.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SLAMSCAPE	87.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
SUIKODEN	95.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X	77.000
TERROR FROM THE DEEP	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOP GUN	81.000
TOTAL NBA 97	79.000
VICTOR BOXING	95.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER 4	95.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

ANDRETTI RACING	85.000
BATMAN FOREVER	85.000
CHRONICLES OF THE SWORD	85.000
DARK STALKERS	85.000
FIFA 97	85.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000
JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
NHL FACE OFF	83.000
RAYMAN	83.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	85.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

LISTINO

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
BLAST CHAMBER	75.000
CONTRA	75.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FIGHTERS 95	89.000
HORNED OWL	89.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
JET MOTO	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
MECH WARRIOR II	87.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
NHL 98	81.000
OVER KILL	69.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	77.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
TOMB RAIDER	90.000
VANDAL HEARTS	99.000
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

LISTINO

BUSHIDO BLADE	155.000
DEAD HEAT ROAD	79.000
DRACULA X	159.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
L. GRTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	99.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN III	99.000
SLAM DRAGON	79.000
S. FIGHTER ZERO II	89.000
V. TENNIS	79.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

BLACK DOWN	99.000
FORMULA KARTS	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MEGAMAN X3	89.000
MICKEY MANIA	99.000
NBA HANG TIME	99.000
PANDEMONIUM	99.000
SYNDICATE WARS	99.000

LISTINO

ATHLETE KING	69.000
BATMAN FOREVER	97.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
CRUSADER NO REMORSE	89.000
DARIUS II	79.000
DARK SAVIOUR	99.000
DAYTONA II	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	97.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM II	87.000
FIFA 97	95.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MECH WARRIOR 2	99.000
MORTAL KOMBAT III	90.000
MOTO X	99.000
NBA LIVE 97	95.000
NHL 97	95.000
OFF INDEPENDENCE DAY	99.000
ROAD RASH	89.000
SHININ WISDOM	99.000
SONIC IIID	97.000
SPACE JAM	97.000
SPACE HULK	82.000
SPOT GOES TO	95.000
STREET RACER	89.000
S. FIGHTER ZERO	95.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
THE CROW	95.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TORICO	89.000
TUNNEL B1	89.000
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000
WORLDWIDE 97	96.000

OFFERTE

CASPER	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WARRIORS	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

ADVANCED WORLD WARE	109.000
CYBERBOTS	105.000
GROSSWORD	115.000
DRIFT KING GP	99.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MAN X TT	99.000
METAL SLUG + RAM	116.000
PUZZLE BOBBLE 3	109.000
QUIOVADIS 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	105.000
ROOM MATE	109.000
SHIN KAITEI GUNKAN	109.000
STORY GOAL 97	109.000

LISTINO

DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD ARCADE	109.000
DRAGON BALL Z LEGEND	85.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	90.000
GUNDAM SIDE STORY III	110.000
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LEYNOS 2	109.000
METAL JACKET	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS	79.000
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAKURO WARS	97.000
SENGOKU	110.000
SKY TARGET	104.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS	90.000
ULTRA MAN + RAM	104.000
VIRTUA COP II	90.000
VIRTUA FIGHTER 2	80.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	99.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	90.000
VIRTUAL ON	90.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

ANDRETTI RACING	73.000
AREA 51	90.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	95.000
RAYMAN	74.000
RISE II	79.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
SPACE HULK	85.000
STREET HOCKEY	87.000
V. RACING	65.000
WORLD WIDE SOCCER 97	99.000

OFFERTE

DARK LEGEND	69.000
H. OCTANE	69.000
J. BAZ JOKATONE	69.000
REFLECTION	69.000

ACCESSORI

ADATTATORE	49.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK + 5 GIOCHI
L. 239.000

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

Mecha Games

Il grande successo di ***MechWarrior 2*** *ha rilanciato il genere degli* ***sparatutto tridimensionali*** *che hanno come protagonisti colossali* ***mech****. In attesa di confrontarci con* ***Heavy Gear****, lo spin-off del best seller Activision,* ***Nicolas di Costanzo*** *ha visto in* ***anteprima*** *le ultime* ***novità robotiche*** *per Sony PlayStation.*

Il panorama videoludico nipponico sta vivendo un'autentica esplosione di videogiochi basati su *mech*, i mitici robottoni dei cartoni animati. Se fino a poco tempo fa era praticamente solo Bandai a proporre pallidi sparatutto basati sulle versioni animate di *Gundam* (l'ultimo in ordine di tempo è il pessimo ***Gundam 0079***), oggi anche Takara, Asmik e SquareSoft hanno in catalogo un certo numero di prodotti interessanti. L'ultima sta terminando l'attesissimo *simulation RPG* ***Front Mission Alternative***, presentato su questo stesso numero, mentre Asmik e Takara hanno privilegiato la dimensione più *arcade* del combattimento robotico. Tutti e tre i giochi hanno in comune la possibilità di personalizzare il *mech* da guerra secondo i propri gusti. La pratica è riconducile a ***Front Mission*** (Super Famicom, 1995), in cui potevamo configurare fino ai minimi dettagli i *WAP* (*Wandrung Panzers*). In ***Front Mission Alternative*** invece abbiamo a disposizione i *WAW* (*Wandrung Wagen*, che in tedesco significa "veicolo semovente"). Ricordiamo che nella mitologia di ***Front Mission***, i *WAW* sono stati creati dalla multinazionale Schnecke per finalità non belliche. Tuttavia, la compagnia americana Diablo Avionics ne ha acquistati un certo quantitativo e ne ha fatto delle portentose macchine da guerra. I *WAW* non sono versatili quanto i precedenti modelli: le possibilità di *upgrade* si limitano agli accessori, mentre la carrozzeria di base rimane invariata. All'inizio del gioco, dobbiamo allestire una squadra di *mech* scegliendo i modelli preferiti da un menu articolato (prima novità rispetto a ***Front Mission***). Nel *sequel/prequel* la sezione di costruzione gioca un ruolo ancora più importante. La configurazione del *mech* avviene selezionando un certo numero di variabili (armature, gli arti, gli scudi e altre opzioni) da tre menu principali: attacchi a corto raggio, supporto a media/lunga distanza e obiettivi generali. La possibilità di modificare il proprio mezzo era uno degli elementi più interessante di ***Front Mission*** e non sorprende che sia stato incorporato in tutte le simulazioni successive e negli *action 3D* dell'ultima generazione. Ritroviamo un meccanismo analogo in ***Armored Troopers Votoms*** e ***Armored Core***: il bello del gioco non sta tanto nel combattere contro un avversario, ma nel creare il proprio mezzo, il che è come dire che è ancora più divertente creare il percorso del trenino elettrico che far girare il trenino stesso. Ma la possibilità di customizzazione risponde anche all'esigenza di marcare il proprio oggetto, di renderlo proprio, di sfuggire all'inevitabile omologazione della merce performativa. Una pura illusione?

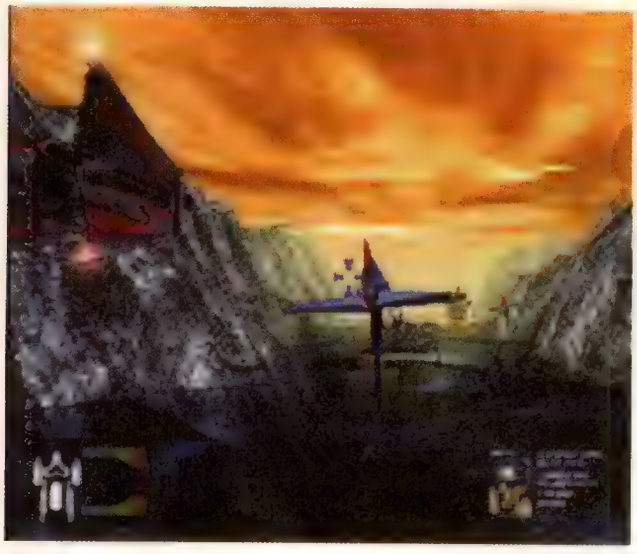
Armored Troopers Votoms Gaiden

Armored Troopers Votoms Gaiden "Blue Knight" è la versione videoludica di un classica serie animata giapponese piuttosto popolare negli anni '80 (*Armored Troopers Votoms - Ao no Kishi Beruzeruga Mongatari*). Il cartone animato risale al 1983 ed è incentrato sulle vicende di Chirico Cuvie, un pilota di *mech* che entra in possesso dei piani terroristici di una potente organizzazione criminale. La vita di Chirico sarà in pericolo: il nostro eroe dovrà sfuggire a ripetuti attentati anche grazie alla collaborazione di una donna misteriosa, nota in codice come "Combattente Perfetta". L'azione si sposta dalla città di Uoodo alla giungla di Kummen, dove Chirico verrà attaccato da bande di mercenari disposti a tutto. Dal punto di vista narrativo, *Votoms* non ha riscosso il successo che Sunrise si aspettava, non tanto per limiti intrinseci quanto perché nel frattempo un altro manga aveva catalizzato l'attenzione del pubblico *Macross* (*aka Robotech*). Il gioco ripropone fedelmente i temi dell'*anime* adattandole alle caratteristiche del medium elettronico. Il risultato è uno sparatutto tridimensionale che include ben trenta differenti mech da combattimento (*AT*). Ogni *mech* può essere personalizzato a livello di colore, armi, nome e tipo di armatura. I personaggi si affrontano su differenti arene. Vincendo gli incontri si ottiene in denaro virtuale che può essere investito nell'acquisto di accessori e parti dell'armatura al fine di migliorare le prestazioni del proprio personaggio. Oltre alle singole parti, il giocatore può comprare armi per incrementare sia le capacità offensive sia quelle difensive del robot. La serie si ispira alle atmosfere e ai personaggi di *Gundam* e propone degli scenari piuttosto definiti dal punto di vista grafico (deserti, megalopoli futuriste). Come in ***Virtual On*** il giocatore può letteralmente compiere delle corse velocissime da una parte all'altra dell'arena per cogliere impreparato il suo avversario. ***Armored Troopers Votoms Gaiden "Blue Knight"*** presenta tre modalità di gioco differenti: *Story* (il giocatore partecipa ad un torneo tra differenti città che si ispira palesemente all'*anime*), *Beruzeuga* (in questa modalità selezionate uno dei nove personaggi disponibili e date inizio a combattimenti all'ultimo bullone); Pratica e Versus. Giocando uno contro l'altro si può scegliere tra lo *split screen* oppure un cavo di collegamento tra due PlayStation.

UNA DELLE CARATTERISTICHE PIÙ INTERESSANTI DI VOTOMS È L'AREA DI COMBATTIMENTO PARTICOLARMENTE ESTESA.

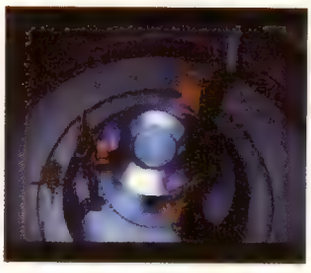
Titolo : A.T. Votoms Gaiden
Casa : Takara
Uscita : Estate
N° Giocatori: 1-2
Genere : Azione 3D

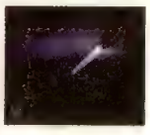
Astro Trooper **Vanark**

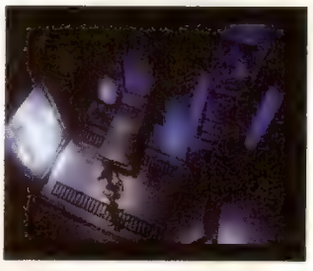


VANARK *SI DISTINGUE DA UNA MAREA DI TITOLI SIMILI PER LA SPLENDIDA QUALITÀ DELLE ANIMAZIONI.*

Astro Trooper Vanark rappresenta il più importante progetto dell'anno per Asmik. Si tratta di un gioco che miscela tematiche proprie delle avventure con fasi arcade di grande impatto grafico. L'azione si svolge nel ventiduesimo secolo: lo schermo ozonico presente nell'atmosfera crolla definitamente per via dell'inquinamento. I raggi ultravioletti sciolgono le nevi dei poli provocando l'innalzamento del livello del mare. Le città costiere finiscono sott'acqua e le carestie mettono in ginocchio intere popolazioni. Fortunatamente, alla fine del ventiduesimo secolo, gli umani riescono a colonizzare Marte, avviando un processo di *terraforming* per rendere vivibile il pianeta rosso. Ma il meccanismo si inceppa: un misterioso virus provoca una terribile epidemia tra gli umani mettendo in pericolo il successo della missione. Una commissione di ricerca scopre che il vero responsabile dell'incidente è una misteriosa razza aliena, contraria all'espansionismo terrestre. Il conflitto interplanetario è inevitabile. ***Astro Troopers Vanark*** offre due modalità di gioco: *story mode* e sparatutto. Il primo è strutturato come un'avventura classica. Il nostro personaggio si muove all'interno di una base aliena, alla ricerca dei piani di attacco contro la Terra. Nel corso della missione saremo coadiuvati da un robot tuttofare. Il tutto ricorda vagamente ***OverBlood*** (Riverhill Software), ma il gioco Asmik si distingue dal primo per gli ottimi scenari *texture mappati*. La sezione puramente esplorativa è affiancata da fasi *shoot'em up* che mixano alcune soluzioni incontrate in ***WarHawk*** (Sony) e ***Star Fox 64*** (Nintendo). Dal punto di vista cosmetico, l'*engine* disegna splendidi scenari in tempo reale, anziché limitarsi ad accostare immagini in computer grafica o schermate in full motion video. La visuale della sezione *arcade* ricorda quella del taitiano ***Ray Storm***, ma il punto di vista è meno centrale rispetto al piano di gioco. Da segnalare gli spettacolari effetti di trasparenza e di illuminazione. Il metodo di controllo richiede una certa pratica: oltre ad avversari animati, dovremo fare i conti con ostacoli naturali come montagne e vulcani. In sintesi, ***Vanark*** è un prodotto piuttosto originale in un mercato ludico contraddistinto da una piattezza creativa generalizzata.







MA PERCHÉ I GIAPPONESI HANNO LA PESSIMA ABITUDINE DI DARE TITOLI CHILOMETRICI AI LORO GIOCHI?

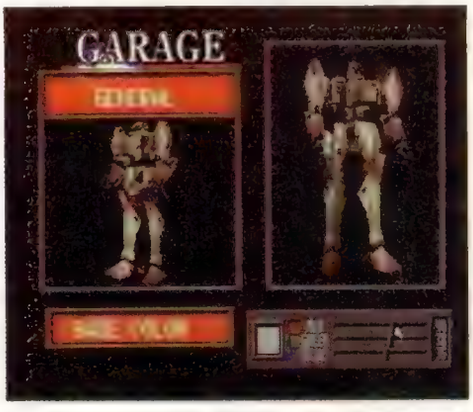
Armored Core

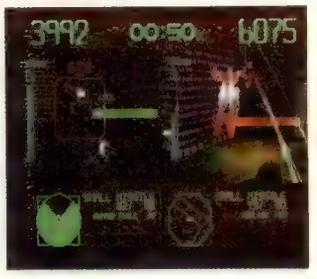
From Software, nota al pubblico occidentale per la fortunata serie di *King's Field* (ASCII Games), torna sulle scene videoludiche con l'interessante ***Armored Core***, un *divertissement* di ***Virtual On*** (Sega). Presentato al recente *Tokyo Game Show*, il gioco ha riscosso un grande successo, tanto da giustificarne una distribuzione ufficiale anche in Occidente (ma solo a ottobre). In sintesi, si tratta di un *action game* a tre dimensioni suddiviso in due parti distinte. La prima è, sostanzialmente, un *editor* che consente di creare il proprio *mech* a partire da un'ampia selezione di parti ed equipaggiamento (sono dieci le categorie disponibili). From Software rimarca che le combinazioni possibili superano i dieci miliardi, il che consente di creare un numero apparentemente infinito di personaggi. A seconda delle scelte compiute, potrete costruire *mech* in grado di targettare un avversario, equipaggiati di radar più o meno precisi o capaci di automappare il territorio. E' persino possibile montare braccia meccaniche oppure cannoni laser, alabarde spaziali o lanciamissili. In altri termini, il massimo della vita.

GRAZIE AL PROPULSORE ATOMICO, I ROBOTTONI POSSONO SOLLEVARSI DA TERRA PER QUALCHE SECONDO.

L'EDITOR CONSENTE DI CREARE MECH CORAZZATI: L'UNICO LIMITE È LA VOSTRA FANTASIA.

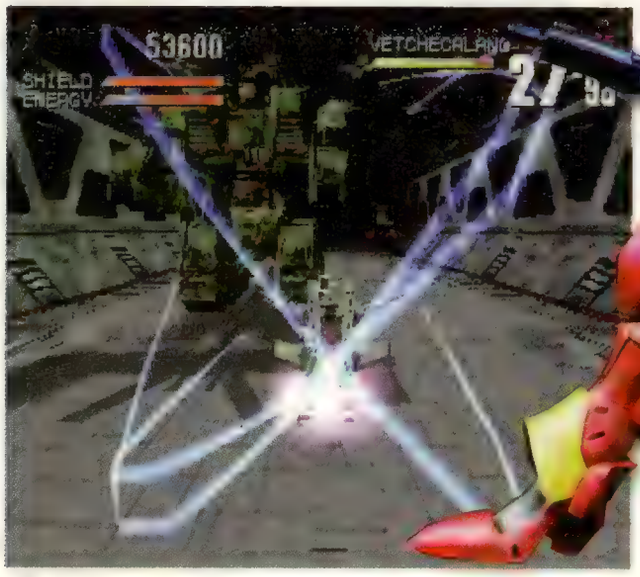
La fase puramente *arcade* si svolge in spazi tridimensionali. Le visuali selezionabili sono due: da dietro e sopra. Sono disponibili oltre cinquanta missioni. Gli obiettivi sono eterogenei: nel modo singolo, oltre al *blastaggio* puro, segnaliamo che l'esplorazione dello scenario e la raccolta di oggetti giocano un ruolo determinante. Dovremo inoltre distruggere basi di appoggio, combattere contro singoli *mech*, obliterare convogli di cingolati, eliminare pericolosi terroristi nascosti in giganteschi parcheggi (***Gun Blade NY*** *anyone*?)... Completando con successo la missione assegnata, si ottiene un premio in denaro che può essere reinvestito per *upgradare* il proprio mezzo, oppure comprarne uno nuovo, scegliendo addirittura il colore e i logo della "carrozzeria". Tutte le creazioni possono essere salvate su *memory card*. Il gioco prevede sia una fruizione individuale, sia una modalità collettiva. E' proprio in quest'ultima che ***Armored Core*** dà il meglio di sé: il titolo di From Software non ha molto da invidiare al successo Sega che citavamo in apertura. Come in ***Armored Troopers Votoms***, è disponibile sia l'opzione di *split screen* sia il gioco in coppia attraverso collegamento *link-up*. L'aspetto puramente cosmetico è particolarmente valido: non stupisce il fatto che la grafica sia stata curata da Seiji Kawamori, l'autore del *character design* di *Macross/Robotech* e del look di ***Macross Digital Mission VFX***, il videogioco. Il dodici maggio scorso, From Software ha organizzato presso il *Somida Hall* di Ginza un torneo ad ***Armored Core*** al quale hanno partecipato diversi programmatori accorsi da ogni parte del Giappone. Il vincitore è stato premiato con un assegno del valore di oltre 8000 dollari, circa un milione e mezzo di lire.

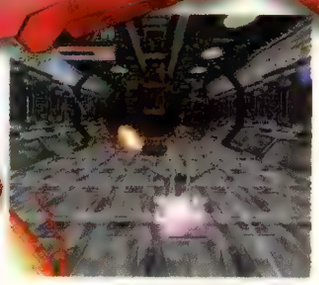


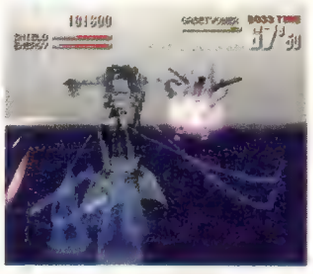


Titolo : ARMORED CORE
Casa : FROM SOFTWARE
Uscita : LUGLIO
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE 3D

Eos





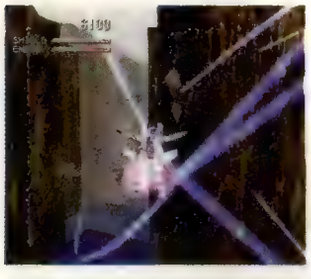


Dopo una lunga assenza, Micronet torna sulle scene con uno sparatutto tridimensionale che si ispira in maniera palese a ***Ray Storm***. Lo *shooter* tridimensionale ha fatto propri - con un'abile manovra di *cut & paste* - gli scenari mappati e la visuale 3D del gioco Taito. ***EOS*** introduce tuttavia un elemento innovativo rispetto a ***Ray Storm***: la possibilità di interagire massicciamente con i fondali stratificati. ***EOS*** è il nome del robot volante che controlliamo, equipaggiato di un potente laser e da otto missili autoguidati.

L'azione si svolge su Varna, una colonia umana su un pianeta distante anni luce dalla terra. Da segnalare l'elevato numero di poligoni visualizzati su schermo nonché i notevoli effetti di luce. Sulla giocabilità, tuttavia, permane l'incognita dei rallentamenti. L'azione frenetica è resa ancora più intensa da un accompagnamento sonoro martellante. ***EOS*** potrebbe essere scambiato per uno sparatutto europeo (vedi ***X2***), se non fosse per le scene animate palesemente nipponiche tra una fase e l'altra.

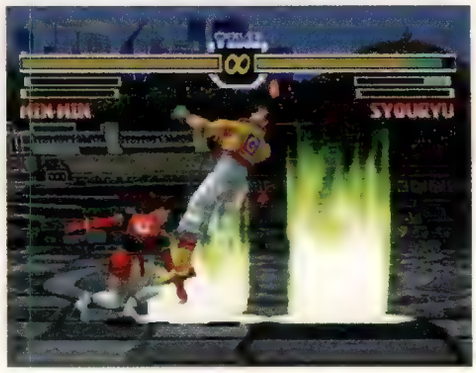
Se avete avuto la fortuna di giocare ai leggendari *shoot'em up* per PC Engine DUO, sapete di cosa stiamo parlando...

La qualità delle animazioni è paragonabile a quella dei migliori *anime*. Non sorprende che il design sia stato affidato ai disegnatori della saga di ***Evangelion*** (che sarà finalmente disponibile in Italia a partire da settembre). Sulla carta ***EOS*** promette grandi cose, ma la qualità di uno sparatutto si misura sullo schermo. Non ci resta che attendere impazienti l'uscita, prevista per la fine di luglio...



Titolo : Eos
Casa : Micronet
Uscita : Luglio
N° Giocatori: 1
Genere : Azione 3D

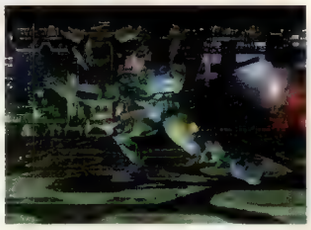
Virtual Hiryunoken

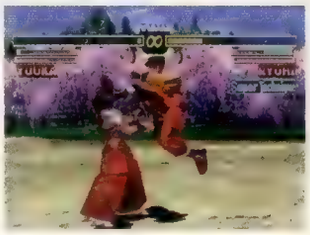


Il pulsante di fuga consente al nostro personaggio di spostarsi in modo fulmineo per evitare una marea di saccagnate sul coppino.

Virtual *Hiryunoken* è il primo titolo tridimensionale di una serie di grande successo. Oltre quindici episodi bidimensionali sono apparsi in sala giochi e su sistemi ludici Nintendo (Super Famicon e Game Boy). Lo sviluppo del picchiaduro ha richiesto oltre due anni e mezzo, ma i risultati sembrano davvero impressionanti.

Le animazioni si susseguono a sessanta quadri al secondo, rendendo i movimenti dei lottatori incredibilmente fluidi. I personaggi sono il risultato dell'aggregazione di oltre mille poligoni, il che spiega la presenza di fondali piatti. Come in ***Tekken 1*** & ***2***, infatti, i *backgrounds* sono formati da una sistema di piani a scorrimento. Analogamente a ***Virtua Fighter 3***, anche in ***Virtual Hiryunoken*** è possibile sfuggire agli attacchi degli avversari premendo un apposito tasto di "fuga". Al pari di ***Tekken***, anche qui sono performabili spettacolari sequenze di mosse. Uno dei punti di forza del picchiaduro di Culture Brain è la possibilità di effettuare delle *combo* capaci di far impallidire i best seller Namco. Il gioco include due differenti indicatori: la classica barra energetica che segnala i danni subiti e una barra di attacco che cresce ogni volta che portiamo a termine con successo un'offensiva. Quando l'indicatore raggiunge il massimo, viene visualizzato un punto debole dell'avversario, che andrà chiaramente bersagliato di colpi. Concludendo ***Virtual Hiryunoken*** è un ambizioso picchiaduro che fuoriesce dai canoni consueti. Se il *gameplay* dell'ultima fatica di Culture Brain sarà valida quanto la componente cosmetica, ***Virtual Hiryunoken*** potrebbe addirittura porre fine all'egemonia Namco nel settore dei *beat'em up* per PlayStation.





Titolo : Virtual Hiryunoken
Casa : Culture Brain
Uscita : Estate
N° Giocatori: 1-2
Genere : Picchiaduro

ULTIMA ORA: NUOVO GIOCO SQUARESOFT!!!

Squaresoft sta lavorando a un nuovo ambizioso progetto intitolato provvisoriamente ***Parasite Eve***. Si tratta di un *action RPG* interamente tridimensionale che è stato descritto come l'incontro tra ***Resident Evil*** e ***Final Fantasy VII***. Il gioco introduce un *gameplay* analogo a quello del best seller capcomiano nell'universo ludico Square, fatto di mostri, magie ed esplorazioni. In ***Parasite Eve*** controlliamo un personaggio di sesso femminile (dopo il successo di Lara Croft, la produzione ludica non è più la stessa). Il titolo è completo al 30% e sarà completato per Natale. Non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console** per ulteriori indiscrezioni.

Speciale Itochu

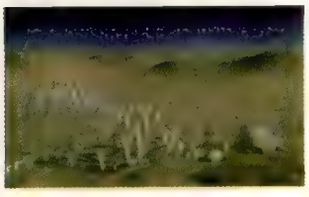
*Due anni fa, **Shosha**, una delle più importanti **multinazionali** giapponesi, ha creato un'etichetta videoludica, **Itochu**. In un primo tempo, la nuova software house si è limitata a svolgere operazioni di distribuzione e localizzazione dei più importanti giochi PC come **Colonization, Transport Tycoon** e **Burn Cycle**. Avendo accumulato una certa esperienza nel settore, **Itochu** ha deciso di fare un passo in avanti, producendo software per Sony PlayStation e Sega Saturn. **Nicolas Di Costanzo** ha visto in **anteprima** i giochi della nuova Capcom...*

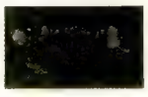
Nessa No Hoshi

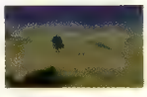
Nessa no Hoshi è il primo ambizioso progetto delle neonata casa di produzione. Si tratta di un'avventura dall'impianto tradizionale che fa uso abbondante di sequenze pre-calcolate. Come in ***D, The Dinner Table*** (Warp), il giocatore si limita a selezionare i proprio movimenti di fronte a scenari graficamente molto definiti. Tra una serie e l'altra di sequenze animate pre-calcolate, dovremo affrontare delle sezioni di combattimento interamente tridimensionali. La qualità delle fasi di picchiaduro non è inferiore a quelle dei più popolari titoli per PlayStation. Non mancheranno, infatti, mosse speciali *à la Tekken*... La commistione tra l'avventura tradizionale e il picchiaduro potrebbe rivelarsi originale anche a livello di giocabilità, anche se gli esperimenti tentati finora dalle case occidentali (vedi ***Perfect Weapon*** o ***Time Commando***) hanno sostanzialmente deluso. L'azione si svolge sul pianeta Nessa, e vede gli esseri umani coesistere più o meno pacificamente con una razza aliena. Il clima è arido e la colonia marziana ha accesso esclusivo alla risorsa più preziosa, l'acqua. Ma una terribile siccità rischia di compromettere il sostentamento delle popolazioni umane di Nessa. Si scatena una lotta tra umani e alieni per il consumo dell'indispensabile liquido. Il protagonista è Dan, un umano che intraprende un pericoloso viaggio alla ricerca di una sorgente d'acqua per curare la madre morente. Per creare un prodotto assolutamente diverso, Itochu ha coinvolto due personalità di spicco della comunità videoludica nipponica: Kuroda e Itano. Kuroda Carlos è l'autore della saga di ***Kileak The Blood***, un gioco che in Giappone è diventato un vero e proprio culto tecnoludico. Kuroda è anche il fondatore di Genki, una delle etichette più dinamiche sulle scene nipponiche. Il coinvolgimento di Genki è tuttavia limitato solo alla persona di Carlos. Durante un viaggio in Messico, il visionario *game designer* ha cominciato a scrivere la sceneggiatura di una saga epica ispirata ai romanzi di Herbert, l'autore di *Dune*. Carlos ha proposto il progetto a diverse software house nipponiche. Itochu è stata la prima a dargli carta bianca.

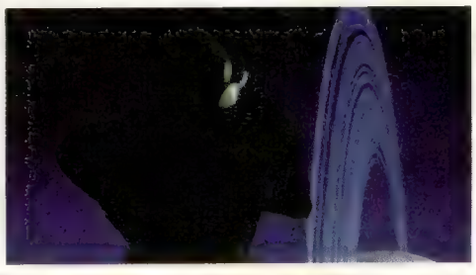
Itano Ichiro svolge il ruolo di *character designer* per ***Nessa***. Gli estimatori delle serie animate avranno senz'altro già sentito questo nome. ***Macross, Slam Dunk*** e ***Patlabor*** sono solo alcuni dei progetti ai quali ha collaborato. Ma ***Nessa*** non è il primo esperimento ludico di Itano: in precedenza ha infatti realizzato il *character design* di alcuni personaggi di picchiaduro di successo. Basta dare un'occhiata alle immagini del gioco per scorgere alcune somiglianze con i personaggi di ***Tekken***, ma non cercate il suo nome nei *credits* del titolo Namco perché non lo troverete (per ragioni di contratto, Itano non è menzionato).

Concludendo, ***Nessa no Hoshi*** è un'interessante avventura grafica che miscela alcune sezioni puramente *arcade*. Se Square ha contaminato i picchiaduro con fasi RPG (vedi la bilogia di ***Tobal***), Itochu fa esattamente il contrario. Se il risultato ottenuto con ***Nessa*** sarà paragonabile a quello di ***Tobal 2***, non possiamo che attenderci un grande gioco...









Titolo : **Nessa No Hoshi**
Casa : **Itochu**
Uscita : **Settembre**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Action Rpg**

Moebius Link 3D

Moebius Link 2 è un celebre gioco per PC 9801 disponibile anche in formato *Windows 95*. Il successo del titolo Itochu in Giappone è traducile in quasi 140.000 copie vendute, uno dei più grandi successi nipponici per PC del 1996. Si tratta di una simulazione spaziale dall'atmosfera *kawai*, ossia "carina", caratterizzata da un ottimo *gameplay*. Nel gioco incontreremo una serie di ragazze che ricordano molto quelle di *Bubblegum Crisis*. La conversione per PlayStation è stata curata da un trio di programmatori. La cosa bizzarra è che i tre non si sono mai incontrati di persona, dal momento che vivono in tre parti differenti del Giappone (Yokohama, Tokyo e Kyushu, nella parte meridionale). ***Moebius Link 2*** è probabilmente uno dei primi giochi ad essere stato sviluppato interamente attraverso Internet: i programmatori si sono scambiati fette di codice grazie a veloci linee ISDN. L'aspetto cosmetico della versione PC è una fedele riproduzione dell'originale per PC. Dopo aver effettuato alcune scelte strategiche, il giocatore potrà godersi delle spettacolari sequenze animate che non hanno nulla da invidiare alle migliori produzioni OAV. La versione PlayStation di ***Moebius Link 2*** è prevista per il prossimo autunno...

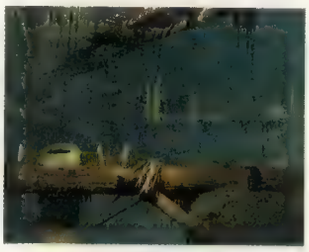
Titolo : **Moebius Link 3D**
Casa : **Itochu**
Uscita : **Autunno**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Avventura**

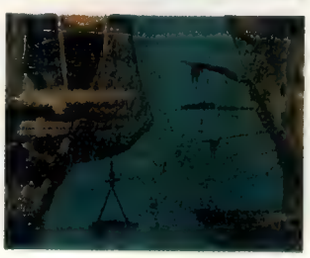
OddWorld
Abe's Odyssey

A METÀ TRA FLASHBACK E SHADOW OF THE BEAST, ODDWORLD RAPPRESENTA UNO DEI TITOLI PIÙ BIZZARRI DELLA PROSSIMA STAGIONE VIDEOLUDICA PLAYSTATION NONCHÉ IL RISULTATO DI DUE ANNI E MEZZO DI SVILUPPO.

Il genere dei platform/adventure bidimensionali ha letteralmente dominato le scene ludiche a sedici bit. Prodotti come *Obliterator, Prince of Persia, Shadow of the Beast, Another World, FlashBack* o *BlackThorne* (Interplay per Megadrive) hanno rappresentato a lungo i paradigmi di un certo modo di fare videogiochi. L'eredità di una cultura a otto bit (*The Sacred Armour of Antiriad* per fare un nome a caso...) che non si è mai estinta completamente ma che fa da sostrato a quella attuale. E' altrettanto vero che lo stile bidimensionale è entrato radicalmente in crisi con l'avvento delle piattaforme a trentadue bit. La possibilità di visualizzare mondi a tre dimensioni ha spinto la maggior parte delle software house a privilegiare una nuova tipologia ludica che trova in *Super Mario 64* e *Tomb Raider* le massime espressioni. Per quanto possa suonare paradossale, oggi risultano "innovativi" o quantomeno "alternativi" prodotti che recuperano le origini bidimensionali, mediate da un consistente arricchimento cosmetico. *Dracula X* (recensito sul numero 37 di SPC) di Konami, ad esempio, ripropone un gameplay per certi versi classico, sfruttando nel contempo potenzialità grafiche sconosciute ai sistemi a sedici bit. La medesima formula del "recupero mutuato" è alla base di *OddWorld Abe's Odyssey*. Il gioco, inizialmente intitolato *Soul Storm*, segna il debutto di Oddworld Inhabitants, un team di sviluppo americano immediatamente reclutato dalla poderosa GT Interactive che si è assicurata i diritti di pubblicazione anche dei prossimi quattro titoli. La multinazionale del divertimento elettronico ha inoltre rilevato il 50% delle azioni della promettente etichetta.
Gli ingredienti principali del gioco sono: il sodalizio tra la componente esplorativa e combattiva, la presenza di enigmi e puzzle la cui soluzione costituisce la chiave per procedere nell'avventura, una cosmesi eccezionalmente ispirata che spinge la palette di PlayStation ai limiti. A questi elementi - tradizionali, se si vuole - si aggiungono una serie di peculiarità che rendono *OddWorld* uno dei prodotti più interessanti della nuova stagione videoludica: evoluzione del personaggio, playback integrato, trama non lineare, GameSpeak. La terminologia è criptica e un tantino ridondante. Nei prossimi paragrafi tenteremo di esporne in modo chiaro il significato. Prima, però, è il caso di definire gli elementi narrativi di *OddWorld Abe's Odyssey*.

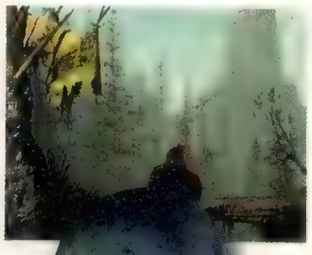
Titolo : ODDWORLD
Casa : GTI
Uscita : FINE AGOSTO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE/AVVENTURA

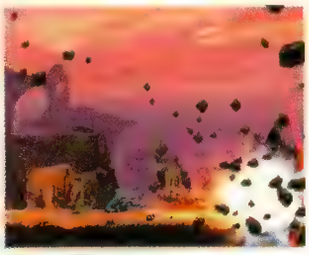




La Storia

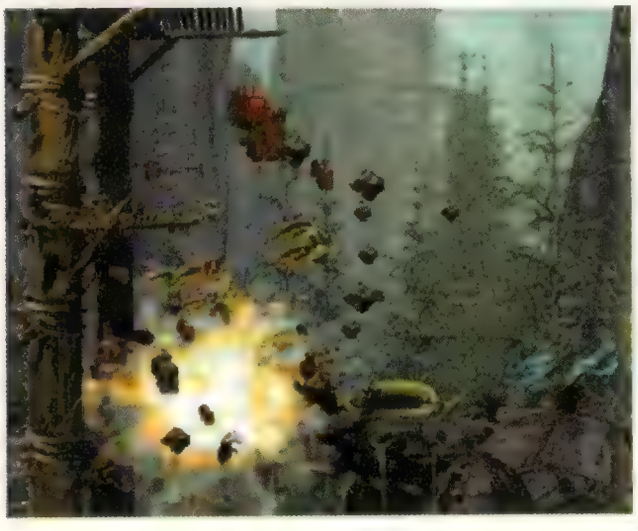
Il protagonista di questo epico action/adventure/platform/rpg è una creatura aliena di nome Abe, un rappresentante della razza Mudokan. Il bizzarro mutante lavora come operaio in una fabbrica di lavorazione della carne in scatola posseduta dalla multinazionale *RaptureFarms*. Per quanto possa sembrare anomalo, Abe non ha mai trovato disgustosa la sua occupazione. Un giorno, tuttavia, rinvenendo un dito mudokano in una scatoletta di carne in scatola, intuisce la terribile verità: la Rapture Farms prima macella e poi inscatola i docili mudokiani. I sospetti di Abe vengono confermati dalle rivelazioni dello Sciamano, un vecchio saggio che ha scelto la via dell'ascetismo. Lo Sciamano spiega ad Abe che originariamente i Mudokani erano una razza libera, sottomessa con la forza da invasori malvagi. I Mudokani erano famosi in tutta la galassia per le capacità extrasensoriali che consentivano loro di far esplodere letteralmente i nemici con la sola forza del pensiero. Secoli di dominazione parevano tuttavia averle offuscate. Lo Sciamano assegna ad Abe il compito di liberare la sua gente dalla condizione di schiavitù imposta dai malvagi invasori e di riportare la pace sul pianeta, in linea con le antiche profezie. Presa coscienza dell'importanza della missione, il mutante intraprende un temerario viaggio alla ricerca della Speranza, una sorta di itinerario spirituale che lo preparerà per lo scontro finale e gli consentirà di riscoprire i suoi poteri telepatici. Durante la peregrinazione nei tre templi più importanti della decaduta tradizione Mudokiana, Abe dovrà fronteggiare e possibilmente sconfiggere, le tre razze aliene degli Scrabs, Paramites e Meechs e nello stesso tempo aggirare le numerose trappole disseminate negli ingegnosi scenari. Abe non è solo: lo accompagna Elium, un bipede agilissimo col quale potrà raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Superata la fase di preparazione, Abe sarà finalmente pronto a ricevere un dono psichico dallo Sciamano, diventando capace di mutare la propria forma fisica in quella di un potente demone desideroso di vendetta. A questo punto, Abe potrà tentare l'assalto alla RaptureFarms, sconfiggere il malvagio Molock il Glukkon e salvare i suoi colleghi di lavoro prima che finiscano anch'essi nelle scatolette di latta...

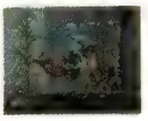




Background

Abe's Odyssey rappresenta il debutto sulle scene videoludiche di *OddWorld Inhabitants*, letteralmente "*I cittadini del Mondo Bizzarro*". Costituitosi nel 1994, il team capeggiato da Sherry McKenna e Lorne Lanning si è creato una certa reputazione nel settore degli effetti speciali. Da citare i filmati del cinema dinamico di *Back To The Future* presso gli Universal Studios di Los Angeles o il *Safari Ride* virtuale in Giappone. Non sorprende quindi che il loro approccio consista nel creare esperienze interattive basate sul modello cinematografico. Ma Lanning non è nuovo alla dimensione videoludica: il padre aveva infatti contribuito a progettare una delle prime console, il leggendario Colecovision. Per assicurare un tipo di interazione adeguato alle caratteristiche del medium videoludico, *OddWorld Inhabitants* hanno creato un processo che definiscono *Story Dwelling* ("*Abitare la storia*"). Di fatto, si tratta di combinare *gameplay* e narrazione in modo funzionale, anziché esclusivo. Fino a oggi, infatti, ci si è limitati ad aggiungere cornici esterne (vedi animazioni in *full motion video*) al gioco vero e proprio nel tentativo di elevarne lo status a film-interattivo oppure di ridurre fortemente il *gameplay* per privilegiare l'aspetto di fotorealismo del prodotto, finendo per creare ibridi che hanno deluso tanto gli estimatori dei videogiochi quanto i cultori del cinema. Il sistema dello *Story Dwelling* si traduce nella fusione dell'elemento fantastico con quello realistico, dell'azione frenetica e delle modalità ludiche dei giochi di ruolo con un intreccio articolato. In altri termini, i programmatori vorrebbero dare al giocatore la possibilità di esplorare mondi interamente nuovi (ma omonimi al nostro per alcuni aspetti, vedi gli scenari) con la stessa efficacia (leggi credibilità e coinvolgimento) delle migliori opere letterarie, cinematografiche e fumettistiche. Quanto sia realizzabile un simile progetto resta ancora da vedere. Tuttavia, *OddWorld Inhabitants* vuole rimarcare il fatto che particolari routines all'interno del gioco si preoccupano di valutare attentamente le azioni del giocatore e da queste inferirne il corrispondente atteggiamento. Vittoria, frustrazione, paura, felicità, dispiacere si riflettono nel comportamento di Abe e hanno conseguenze dirette a livello di interazione con i personaggi che egli incontra nel corso del gioco. Attraverso il sistema dello *Story Dwelling*, i programmatori vorrebbero simulare efficacemente lo stato emozionale del giocatore al fine di coinvolgerlo maggiormente. Questo a livello teorico, ovviamente. A livello pratico (meglio, ludico) si potrebbe aggiungere che anche i personaggi controllati elettronicamente saranno in grado di "mostrare" variazioni a livello emotivo, grazie all'opzione del *GameSpeak*, che consente di utilizzare una serie di codici comunicazionali all'interno del gioco e di formulare comandi relativamente semplici. Effetti sonori particolarmente efficaci fanno da supporto allo *Story Dwelling* per riprodurre in modo realistico gli stati emotivi. L'inserimento del sonoro variabile, finalizzato ad enfatizzare i momenti più intensi o drammatici, è invece funzionale a un adeguamento in senso cinematografico del prodotto ludico.

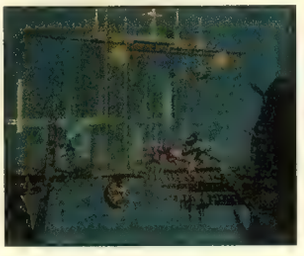




L'uomo capra di Shadow of the Beast ed il mutante verde hanno molto in comune: sono entrambi dei bruttini stagionati...

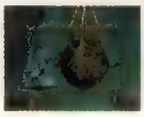
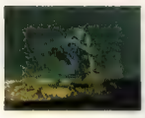
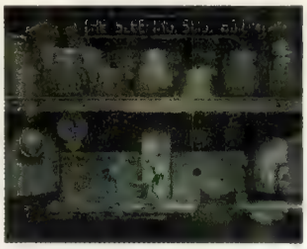
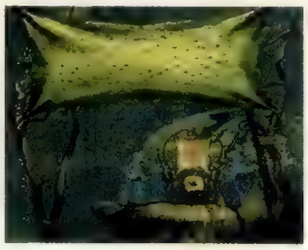
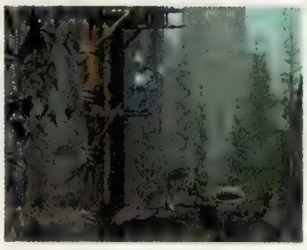
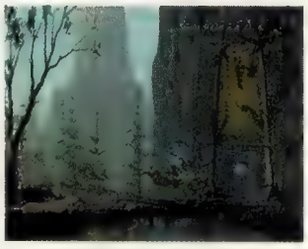
Odorama

OddWorld Inhabitants hanno prestato particolare attenzione alla coerenza comportamentale delle creature controllate dalla CPU all'interno del gioco. Tradotto in termini ludici, gli avversari di Abe sono stati configurati in modo da riconoscere il loro nemico non solo in base alla sua visione, ma anche al suono che il nostro produce muovendosi e persino all'"odore" virtuale che emana, o almeno questo è quanto sostengono i programmatori. Uccidendo una guardia della prigione, le altre - accorgendosi della sua assenza - accorreranno in suo aiuto. Oppure, anziché affrontarvi direttamente, un personaggio potrebbe fuggire e farvi cadere in trappola... Brillante.



Il Lato Oscuro

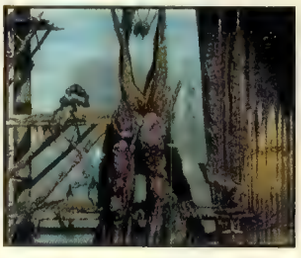
Dal punto di vista cosmetico, ***OddWorld*** rappresenta un *tour de force* grafico paragonabile - se non addirittura superiore - a quello apprezzato nel recente

Livelli, puzzle, trappole: niente di nuovo, dite voi. Eppure l'approccio di* Oddworld *è totalmente innovativo.

POTERI PARANORMALI

Oltre ai tradizionali movimenti che il nostro eroe può performare (cammina, corri, salta, spara etc.), segnaliamo la possibilità di nascondersi nell'oscurità, strisciare, arrampicarsi e interagire con gli oggetti. Ma non è tutto: Abe possiede delle portentose facoltà extrasensoriali che può attivare in qualsiasi momento attraverso la pressione simultanea dei tasti L1 e R1. Ciò consente al mutante di controllare telepaticamente gli avversari fino a determinarne la loro implosione (il Cronemberg di *Scanners* ma anche l'*Otomo* di Akira hanno fatto scuola).
Inoltre, grazie a un tool sviluppato appositamente da *OddWorld Inhabitants* chiamato *GameSpeak*, Able è in grado di comunicare o dare ordini agli altrì mudokiani, fischiettare allegri motivetti, pronunciare parole "magiche" ("*Apriti, Sesamo!*") e persino espellere gas. Er... Questo sistema rappresenta una ripresa e nel contempo un superamento dell'originale metodo di comunicazione di *Loom*, una vecchia (1989) avventura punta-e-clicca targata LucasArts. Ogni volta che Abe pronuncia una parola o, ehm, "fa rumore", tutti coloro che lo udranno si comporteranno di conseguenza. Ad esempio, gli Slig lo attaccheranno immediatamente mentre un mudokiano potrebbe avvicinarsi e offrire collaborazione.
Impossessandosi telepaticamente della mente di un altro personaggio si diventa automaticamente capaci di sfruttare le loro capacità vocali. L'ideale per aggirare posti di blocco...



Dracula X di Konami. La cura che il team americano ha dedicato ai fondali è davvero incredibile e in questo senso resuscita in termini elettronici le meraviglie dei *coders* di Liverpool dei tempi di *Shadow of the Beast* o ai virtuosismi transalpini di Delphine. Lo stile di *OddWorld* si richiama in modo abbastanza esplicito alle opere grafiche del visionario artista Chris Achilleos. Scenari esotici e lontani in cui la tecnologia si fonde ad una natura paradossalmente incontaminata sono i temi centrali dell'opera del disegnatore americano di origine greca. Allo stesso modo, i grafici del gioco sono stati capaci di creare delle ambientazioni caratterizzate da un'atmosfera particolare, che fugge alla stereotipizzazione della recente produzione ludica.
Un'analoga originalità si riflette anche a livello dei personaggi del gioco. Sebbene il team americano abbia finora presentato solo una minima parte dell'incredibile universo ludico di *OddWorld*, appare chiaro che l'eterogeneità delle creature rappresenta un'ulteriore punto di forza del prodotto. I livelli "industriali" sono popolati di viscide creature che sembrano fondersi assieme ai giganteschi cannoni semoventi che guidano. Le pattuglie di esseri bestiali che circondano gli edifici rappresentano l'evoluzione diretta di una qualche specie marina ormai estinta e si aggiungono a uomini/lupo dotati di fauci enormi che attaccano a incredibile velocità. Anziché adottare un sistema di scorrimento sistematico, *OddWorld* privilegia la struttura degli schermi a scomparsa, molto popolare sui sistemi a otto bit (non mancano tuttavia esempi illustri a sedici bit: *Prince of Persia* e *FlashBack* su tutti). Allora si trattava di una necessità e non un lusso: l'impossibilità tecnica di visualizzare più schermi interconnessi con sufficiente fluidità, aveva spinto i programmatori ad impiegare formule alternative. In *OddWorld*, il recupero del sistema dei quadri a scomparsa è prima di tutto una consapevole scelta estetica. In secondo luogo, il caricamento in memoria della schermata successiva durante il gioco evita snervanti attese. Il primo livello dell'avventura include oltre 110 schermi. Considerando che *OddWorld* vanta otto livelli (dichiarati), potremmo attraversare poco meno di un migliaio di quadri. Un ulteriore elemento da sottolineare riguarda la non-linearità dell'azione. I programmatori hanno cercato di creare un universo complesso e articolato, lasciando al giocatore la possibilità di esplorarlo in modo assolutamente personale, creandosi itinerari individuali. Questa filosofia si riflette anche nella soluzione degli enigmi: *OddWorld* insiste sulla possibilità di risolvere i puzzle in svariati modi: non esiste un "modo giusto" contrapposto a infiniti "modi sbagliati". Totalmente post-moderno.
Inutile dire che *OddWorld: Abe's Oddyssey* ha catturato l'attenzione dell'intera redazione di **Super PlayStation Console**. Il gioco verrà presentato in grande stile durante la fiera di Atlanta che si terrà a giugno, ma la commercializzazione è prevista solo per la fine dell'estate. Per ulteriori informazioni, continuate a seguirci.

Abe è un operaio che lavora in una fabbrica di carne in scatola. E' orrendo, un po' tardo e paurosamente ingenuo. Ma ha un cuore grande così e vuole bene a mammà.

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 ultimissimi
GUNDAM

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAY STATION NEWS

- MUSEUM 3
- KING'S FIELD
- NHL FACE OFF '97
- 2 XTREME
- EPIDEMIC
- SAMURAI SHOWDOWN
- TOTAL NBA 97
- PORSCHE CHALLENGE
- INTERNATIONAL POWER SOCCER
- KING OF FIGHTERS
- SOUL BLADE
- RIOT
- SENTIENT
- CITY OF LOST CHILDREN
- SPEEDSTER
- CARNAGE HEART
- LIFEFORCE TENKA

- MONSTER TRUCKS
- RAGE RACER
- THE FALLEN
- MUSEUM 4
- RAY TRACERS
- RAY STORM
- SINDYCATE WARS
- ALUNDRA
- CRYPT KILLER
- FINAL FANTASY VII
- MICTOMACHINES V3
- MACROSS DIG. MISSION
- SOUL EDGE
- LEGACY OF KAIN
- RAGE RACER
- WINNING ELEVEN 97
- THE CROW

- EXCALIBUR
- DRAGON BALL Z
- BLAST CHAMBER
- VERDE SELVA
- RANMA 1/2
- DRAKULA X
- INT. S. STAR SOCCER DELUXE
- BUSHIDO BLADE
- INDIPENDENCE DAY

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGRE UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA'
PLAYSTATION PAL
a L. 299.000

SUPER PRICE PSX
PLATINUM LINE
L. 49.000

WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RICE	TOSHINDEN

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

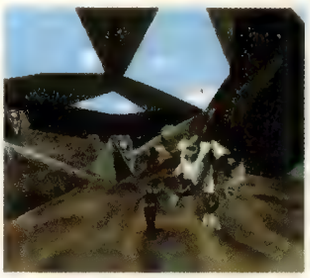
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

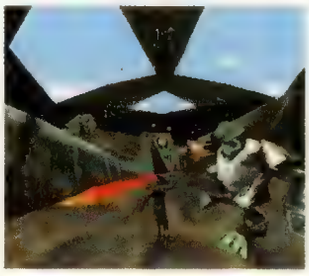
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

MDK

Titolo : MDK
Casa : SHINY/INTERPLAY
Uscita : GIUGNO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

MDK. Cosa significa esattamente? Potrebbe essere l'acronimo di *Murder Death Kill* oppure Mi Duole il Koolo. Potrebbe anche indicare le iniziali dei personaggi principali del gioco, Max, Dr. Hawkins e Kurt. Per chi non lo sapesse, il trio ha condotto esperimenti su una navicella rotante per oltre cinque anni. Hawkins è un eminente scienziato, Max Bones un cagnolino fedele, Kurt Hectic è il classico assistente tuttofare. Quando i tre scoprono che durante la loro assenza il pianeta Terra è stato invaso dagli alieni, decidono di intervenire prima che sia troppo tardi. Hawkins assegna al suo assistente il compito di salvare la Terra fermando l'avanzata marziana. Kurt riceve in dono una armatura di fibre metalliche resistente ai colpi e un'arma a lunga gittata di eccezionale precisione. Altri "giocattoli" verranno spediti al baldo assistente nel corso dell'avventura dal professore. Atterrando grazie a un bizzarro, ma efficace paracadute su quello che resta del pianeta, Kurt scopre che lo scenario è molto cambiato. Gli alieni hanno edificato colossali strutture architettoniche biometalliche per sfruttare le risorse minerarie del globo. Gigantesche metropoli aliene semoventi hanno scardinato la superficie del pianeta per assorbirne la linfa vitale. Kurt dovrà eliminare le più alte cariche istituzionali delle megalopoli marziane e ristabilire il dominio terrestre. Questa la premessa di *MDK*, l'ultimo successo della casa di *EarthWorm Jim*, Shiny Entertainment. L'ultimo nato sta agli sparatutto come il signore degli anellidi stava ai giochi di piattaforma: entrambi i prodotti sono stati in grado di ridefinire un genere, settare un nuovo e provvisorio standard, gonfiare di carta verde il portafoglio del buon Perry. La versione PC, apparsa alla fine di marzo, ha già raccolto ampi consensi sulla stampa specializzata e si avvia a diventare l'ennesimo best-seller pre-estivo. Neversoft, il team che sta terminando la versione PlayStation, è certa di riscuotere un analogo successo. Spocchia o coerenza? Super PlayStation Console ha avuto la possibilità di vedere in anteprima uno dei titoli più attesi per il 32-bit Sony e ha concluso che *MDK* è...





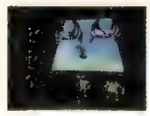
Addirittura Meglio di Tomb Raider?

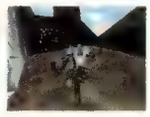
MDK è un gioco d'azione con la telecamera virtuale che riprende il protagonista da dietro, come in *Tomb Raider*. Sono sei gli scenari disponibili, a loro volta suddivisi in quattro livelli ciascuno. Anziché collegare tra loro diverse stanze attraverso dei corridoi, Shiny Entertainment ha creato un universo di gallerie, spazi aperti, silor, piazze metalliche, discese incredibili. Quello che stupisce è che gli effetti di *pop-up* (apparizione simultanea di figure sullo schermo) sono molto meno frequenti di quel che ci si aspetterebbe da un gioco del genere. Uno degli aspetti più interessanti di *MDK* è la capacità di coinvolgere il giocatore in un mondo perfettamente credibile. Non ci troviamo di fronte al classico *gameplay* alla *Doom* (cammina-nei-corridoi-raccogli-la-chiave-rossa-splatta-il-cacodemone). Qui il superamento di alcuni ostacoli richiede una certa immaginazione. In realtà *MDK* sfugge alle classiche definizioni: è uno sparatutto, ma è anche un'avventura, è un gioco d'azione ma allo stesso tempo richiede perspicacia. Alcune aree richiedono speciali strumenti per continuare che verranno paracadutati quando ne avremo bisogno. I livelli sono molto lunghi, ma la struttura a binario evita il disorientamento. Oltre a sparare e a saltare, Kurt può strisciare e appostarsi in luoghi sicuri per fare fuoco. Un'innovazione significativa è la modalità "cecchino", che vi permette di ingrandire il bersaglio e colpirlo senza pietà. Potete letteralmente centrare un alieno tra le palle degli occhi! Nel modo *zoomato*, lo schermo si apre su differenti finestre che mostrano l'obiettivo e l'itinerario del colpo. Sebbene il colpo sparato sia più lento rispetto alla modalità "normale", il danno che potete infliggere all'avversario è molto maggiore. Questo significa che potete adottare una strategia di combattimento variabile a seconda delle situazioni, affrontando un nugolo di avversari sparando all'impazzata oppure posizionandosi in un luogo protetto per colpirli a tradimento. Grazie a un sistema di collisione molto sofisticato, potete decidere se ferire un alieno colpendolo ad un braccio, torturandolo oppure fargli saltare direttamente la testa. Gli alieni colpiti crollano in una pozza di sangue verde ed emettono urla terrificanti (avete presente *Ultracorpi: L'invasione continua* di Abel Ferrara?). Kurt può utilizzare devastanti armi come la *Super Chain Gun* (da non confondere con la *Super Nail Gun* di *Quake*), utilissima per stroncare anche i mostri più resistenti o i numerosi veicoli corazzati. Merita una citazione la *Most Interesting Bomb* ("La bomba più interessante") capace di imbrogliare i robot circa la vostra reale presenza. Dal punto di vista cosmetico, *MDK* risulta appagante in entrambe le modalità, *normal* e *cecchino*.

Il numero elevato di alieni che incontrerete nei vari livelli vi costringe ad adottare tattiche sempre diverse.

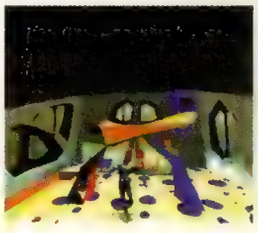
A Tutto Volume

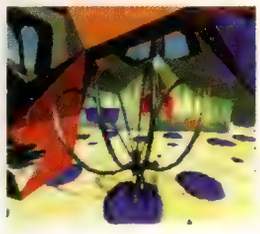
Il design dei vari scenari è grandioso nel vero senso del termine e le missioni sono estremamente eterogenee. I mondi di *MDK* sono popolati da creature bizzarre, impegnate in attività arcane e più terra terra, come fumare, lavorare, spostare armi... In *Doom* o *Duke Nukem*, invece, la presenza degli avversari è funzionale solo alla loro eliminazione, sembrano collocati lì per caso, senza una ragione apparente. Il risultato è che *MDK* è molto più divertente.

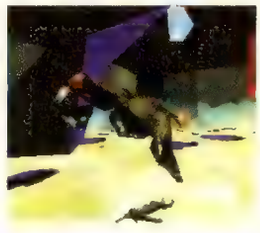


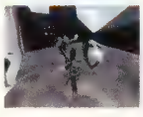


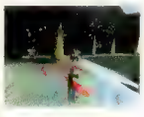
La struttura dei vari scenari è sorprendente, opposta alla prevedibilità architettonica degli epigoni di Doom.

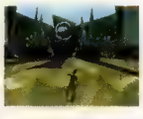








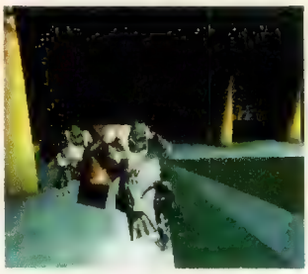
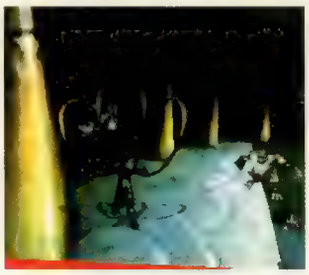
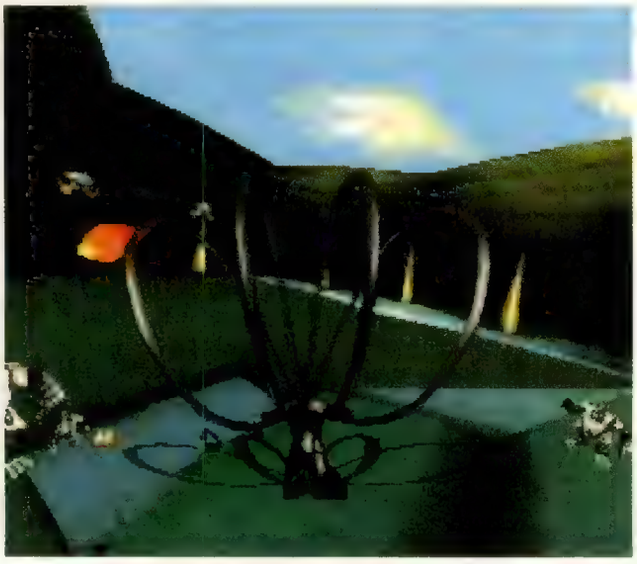
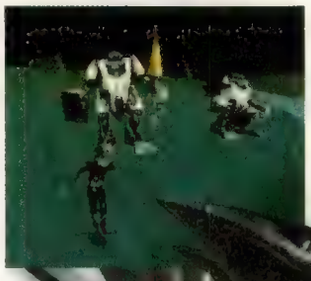
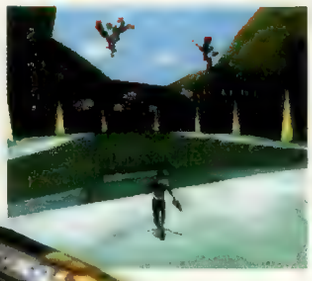


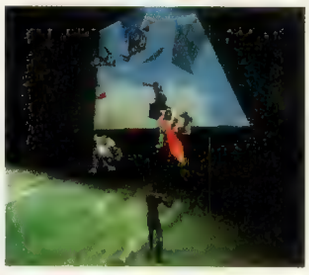


Salto nel Buio

Ogni livello è preceduto da una sezione di combattimento aereo molto spettacolare. Kurt si paracaduta sulla città, ma viene immediatamente intercettato dalla contraerea. Dovrete quindi evitare le testate nucleari che vi verranno scagliate contro a folle velocità e nel contempo raccogliere i numerosi *power-up* sospesi in aria. Non meno fastidiosi sono i fasci di laser, capaci di fendere la vostra armatura come se fosse burro. Non fate quella faccia: dopo tutto, nessuno ha detto che sarebbe stato facile...

I FONDALI SONO RICCAMENTE DEFINITI E I PERSONAGGI SI MUOVONO CON GRAZIA INNATURALE. LE SUPERFICI RIFLETTENTI SONO SEMPLICEMENTE MERAVIGLIOSE.

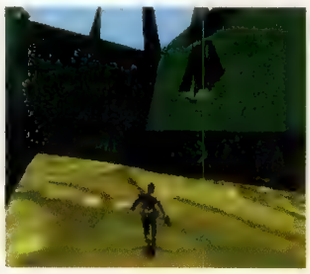
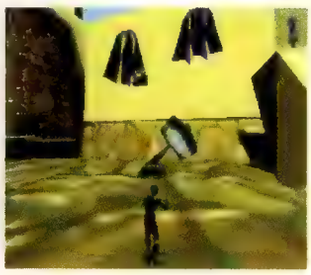


ti in una certa posizione giusto per uccidere o essere uccisi. L'ambiente reagisce alla nostra presenza in modo realistico, o almeno coerente. Il livello di Intelligenza Artificiale è uno degli aspetti di cui NeverSoft va maggiormente fiera. Si ha davvero l'impressione che gli alieni siano "vivi", pensanti, razionali. Se un avversario vi scorge, la prima cosa che farà è chiamare rinforzi anziché attaccarvi meccanicamente.

L'atmosfera dark e tenebrosa è stemperata da inaspettate trovate ironiche. Lo stile Shiny si esalta, paradossalmente, nei dettagli, nel particolare. E' un gioco che, nel bene o nel male, colpisce. Kurt non si muove in scenari labirintici. Al contrario, l'area di gioco è ampia, aperta, vasta, anche se alla fine si finisce per procedere lungo un itinerario più o meno prefissato. La natura lineare del gioco è sottintesa, ma giocandoci non dà particolare fastidio. *MDK* è davvero molto vario e le trovate si sprecano: talvolta incontrerete una sorta di apparecchio per le comunicazioni dotato di una piccola antenna e di una luce rossa lampeggiante. Facendo fuoco contro il trasmettitore si richiamerà un mezzo aereo che ci ospiterà a bordo per un bombardamento fuori programma. Sparsi sul territorio ci sono bacelli riproduttivi di forma esagonale dai quali fuoriescono gli alieni. Ogni volta che ne eliminate uno, ne salta fuori immediatamente un altro. Chiaramente, l'eliminazione dei gusci è prioritaria. Uno degli aspetti più interessanti della versione PC era il sonoro immersivo. L'accompagnamento musicale è semplicemente mitico, trasporta e coinvolge come pochi. NeverSoft lo ha riproposto agli utenti PlayStation.

The Running Man

MDK è un gioco imprevedibile: gli alieni vi attaccano da ogni parte, le ondate arrivano da punti sempre diversi. Non dovrete vedervela solo con creature, ma anche con mezzi meccanici particolarmente fastidiosi, come cingolati, aerei etc. In compenso, Kurt è agile e veloce e gli scenari offrono numerose possibilità di correre e saltare. Il nostro eroe può compiere dei balzi prodigiosi senza preoccuparsi troppo della discesa: premendo un pulsante, infatti, si apre un bizzarro paracadute che rallenta l'atterraggio e che consente nel frattempo di fare fuoco. Saltare da un palazzo e sparare all'impazzata contro un manipolo di alieni potrà sembrare idiota, ma è terribilmente divertente. Il paracadute è indispensabile in alcuni frangenti: vi troverete a volare nelle condotte di aerazione o a fuggire da palazzi in fiamme sfruttan-

APRITE IL FUOCO!

Le munizioni della vostra mitraglietta in dotazione sono inesauribili, a differenza della vostra energia. Durante l'avventura dovrete quindi raccogliere *power-up* energetici per arrivare vivi a "quel dannato ultimo livello". Non mancano, nella migliore tradizione degli sparatutto, upgrade bellici di tutto rispetto. Sebbene la maggior parte di questi siano reperibili nei vari scenari, altri vengono spediti direttamente dal Dr. Hawkins. Le armi sono davvero bizzarre ma non per questo meno potenti. Passiamo in rassegna alcune delle più interessanti:

SUPER CHAIN GUN

Incrementa il vostro potere di fuoco a livelli mostruosi. Più rapido, letale e poderoso della vostra pistolina laser da quattro soldi. Falciare i dannati alieni è una vera liberazione dalle frustrazioni scolastiche...

PALLONE INGANNATORE

Grazie alla *Most Interesting Bomb*, potrete lanciare in aria un pallone aerostatico che ha la vostra sembianze. La sagoma aerea è capace di ingannare gli avversari, permettendovi di colpirli alle spalle. Mitico.

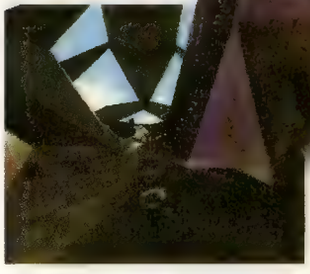
LA PIU' PICCOLA ESPLOSIONE NUCLEARE DEL MONDO

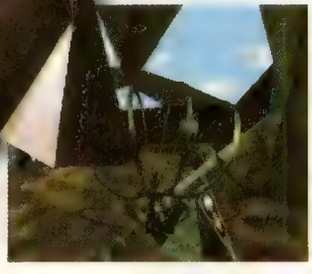
Per demolire un portone corazzato, quel che ci vuole è una bella testata nucleare. Cosa c'è di meglio di un funghetto atomico in un videogioco?

BOMBARDAMENTI AEREI

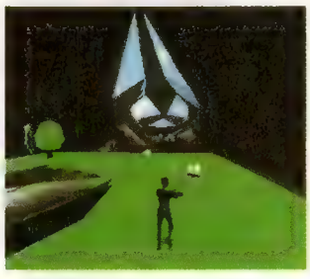
Chiamando in aiuto il simpatico Max Bones, potrete bombardare i dannati alieni...

do le correnti ascensionali. Kurt può inoltre dribblare i colpi avversari spostandosi velocemente a destra e sinistra. L'aspetto più interessante della versione PlayStation è la fluidità dell'azione: il gioco è convincente quanto su un Pentium di fascia alta. NeverSoft assicura che la versione console manterrà tutti gli elementi dell'originale, anche se alcuni compromessi sono stati fatti. A livello grafico, l'alta risoluzione non è stata impiegata e il personaggio principale ha qualche frames di animazione in meno. In compenso, tutti i livelli, armi e caratteristiche della versione PC sono rimaste intatte. Inoltre, i programmatori hanno promesso elementi inediti, non ancora rivelati. Per lo meno, la conversione sarà arricchita cosmeticamente da effetti di illuminazione particolarmente brillanti. A livello di fluidità dell'azione, NeverSoft ha superato se stessa riducendo al minimo il *pop-up*. Per concludere, ***MDK*** miscela alcuni elementi di ***Tomb Raider*** e ***Doom***. Kurt non vanta il carisma di Lara Croft, ma ha fascino. A differenza del gioco di Core Design non c'è il benché minimo *back-tracking*, ma questo non ne compromette la qualità. Per il verdetto finale di uno dei titoli più attesi dell'anno, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



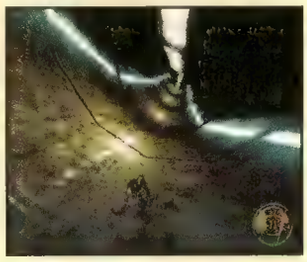


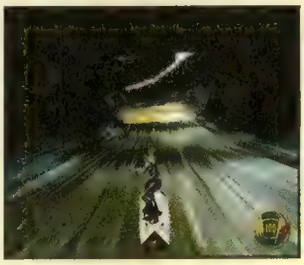
MDK *TI TRAVOLGE PER L'AZIONE BRUTALE, ANCHE SE SIAMO LONTANI DAI BAGNI DI SANGUE DI* EXHUMED *O* FINAL DOOM.

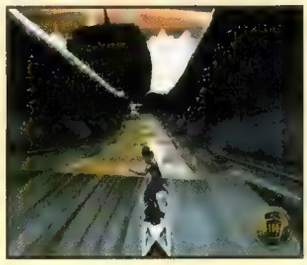


SCIVOLANDO...

Il bombardamento canino non è male, ma perché non rubare direttamente un aeroplano e distruggere in volo gli invasori marziani? Potete farlo, fino a quando il carburante non si esaurisce. Ma non è tutto, in ***MDK*** potete anche finire per cavalcare una sorta di surf in un toboga metallico ricco di *power-up* oppure precipitare su scivoli interminabili. Non ci credete? Abbiamo le prove...







Wild 9's

Presentato sulle pagine di Super PlayStation Console oltre quattro mesi fa, il nuovo platform di Shiny Entertainment rappresenta sicuramente uno dei giochi più attesi dalla comunità ludica PlayStation. Posticipato di oltre un semestre per sostanziali miglioramenti a livello di codice, *Wild 9's* sarà disponibile il prossimo dicembre. Shiny presenterà ufficialmente l'atteso prodotto all'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. *Wild 9's* miscela un *gameplay* a due e tre dimensioni: il gioco si svolge in un universo tridimensionale e a differenza di titoli come *Crash* o *Pandemonium* non adotta un unico itinerario. Una novità rilevante è che *Wild 9's* sfrutterà le potenzialità offerte dal nuovo pad analogico Sony: Il fucile laser di Wex rappresenta una degli elementi più interessanti del gioco.

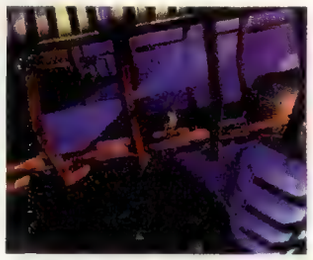
"Non so esattamente spiegare il perché - ha commentato David Perry, presidente di Shiny - *Ma ritengo che le armi siano davvero importanti in un gioco. Danno spessore all'azione. Nei platform tradizionali come* ***Super Mario, Sonic, Donkey Kong Country****, l'eliminazione del nemico avviene attraverso un semplice salto sul crapone. Mi chiedo se nell'era di* ***Mortal Kombat*** *e* ***Doom*** *questo sistema possa ancora risultare appetibile ai giocatori..."*. Perry sottolinea che una delle peculiarità di ***Wild 9's*** sta nella possibilità di *"Torturare i nemici prima di infliggergli il colpo di grazia"*. Siamo certi che il gioco susciterà una nuova ondata di polemiche, spesso funzionali a promuovere ulteriormente (e gratuitamente) il prodotto. Perry aggiunge che la violenza del gioco è stemperata da dosi massicce di umorismo, come avveniva del resto in ***Earthworm Jim***. E con ***Wild Nines***, Shiny tenta di bissare l'incredibile successo del suo *best-seller*, traducibile in centinaia di migliaia di copie vendute, in vagonate di *merchandising*, in una serie animata e in dozzine di *action figures*. David Perry paragona ***Wild 9's*** ai recenti *hit* Nintendo. *"Quando si toccano le corde giuste del pubblico, le vendite passano da qualche centinaia di migliaia di pezzi a cinque, sei milioni di pezzi. Un esempio classico è* ***Mario****. Sony ci ha provato con* ***Crash****, ma non è andata oltre il milione di pezzi. Con* ***Aladdin*** *avevamo venduto due milioni e secentomila cartucce. Un titolo come* ***Donkey Kong Country*** *ha facilmente raggiunto sette milioni di unità: ecco un gioco che ha capito il pubblico, le sue esigenze, i suoi desideri. E' lo stesso target a cui puntiamo con* ***Wild 9's****. Potremo farcela solo se saremo in grado di presentare qualcosa di realmente innovativo. Pensiamo di esserci riusciti."* Shiny insiste molto sul fatto che ***Wild 9's*** non è il solito platform: Tom Tanaka, *game designer*, spiega infatti che *"La soluzione di enigmi rappresenta una delle componenti principali del gioco, a differenza di titoli come* ***Spider*** *o* ***Pandemonium*** *che di fatto si riducono a uno sfida tra il giocatore e l'avversario computerizzato lungo tracciati prestabiliti."* Ma quali sono i segreti di ***Wild 9's***? Per saperlo lo abbiamo chiesto a Gari Biasillo, il programmatore principale del gioco.

SPC: Come procede lo sviluppo di *Wild Nines*? Puoi confermare l'uscita natalizia?

Gari: L'*engine* di ***Wild 9's*** è completo al 90%. Abbiamo ormai terminato la creazione delle routines di Intelligenza Artificiale, dell'*engine* di renderizzazione che ho personalmente messo a punto e che ha una velocità doppia rispetto alla prima versione. Anche il sistema di collisione degli sprites funziona alla meraviglia. Il *Gouraud Shading* è perfettamente operativo. Credo proprio che il gioco sarà in tutti i negozi a dicembre.

SPC: Il ritardo è stato principalmente motivato dalla scoperta di inedite potenzialità dell'hardware Sony. Puoi spiegarci meglio di cosa si tratta?

Gari: Per me ha significato



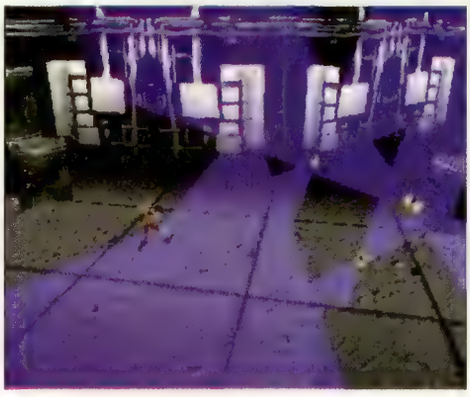
L'UMORISMO È L'ELEMENTO DI CONGIUNTURA TRA WILD 9'S E UN ALTRO GRANDE SUCCESSO DI SHINY ENTERTAINMENT, EARTHWORM JIM.

Titolo : WILD 9'S
Casa : SHINY/INTERPLAY
Uscita : DICEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

soprattutto molto più lavoro del previsto! Scherzi a parte, credo che ne sia valsa la pena: il risultato è semplicemente fantastico e va ben oltre le mie più rosee aspettative. Come saprete, Sony PlayStation ha un processore centrale e un coprocessore (GTE) che lavorano simultaneamente. Usando l'*Assembler* come linguaggio di scrittura dell'*engine* di renderizzazione, è possibile sfruttare in modo molto più funzionale il potere di calcolo che non facendo ricorso al C. Un secondo limite di PlayStation è che l'accesso alla memoria è terribilmente lento. Per superare il collo di bottiglia è quindi necessario compattare i dati. Se si accede all memoria in modo meno frequente si risparmia un sacco di tempo e di spazio. Per questo motivo, ho speso gli ultimi quattro mesi a ottimizzare il codice e nel contempo ad aggiungere effetti speciali che in un primo tempo ero stato costretto a sacrificare. Ovviamente non posso rivelare tutti i segreti del gioco, ma segnalo che tra gli effetti più spettacolari c'è quello generato dal salto spazio-temporale nonché il "*motion blur*" che dà un'incredibile sensazione di velocità. Non crederete ai vostri occhi!

SPC: In che modo *Wild 9's* supporterà il pad anlogico Sony?
Gari: Stiamo testando proprio in questi giorni una versione preliminare ***di Wild 9's*** compatibile con il nuovo pad analogico e l'effetto è semplicemente grandioso. I movimenti del personaggio sono eccezionalmente semplici da eseguire: usando il controller di sinistra si può far correre o camminare Wex, mentre con quello di destra si può utilizzare l'arma in modo preciso. La possibilità di usare un'interfaccia analogica accresce notevolmente il divertimento e il coinvolgimento. Sarebbe davvero un'ottima idea se Sony commercializzasse il nuovo pad assieme alle nuove PlayStation.

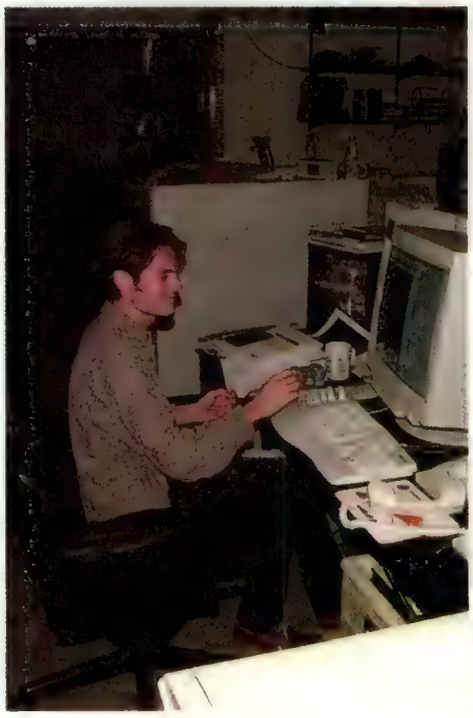
SPC: Quali sono le differenze più eclatanti tra *Wild 9's* e i recenti platform games tridimensionali come *Pandemonium* e *Crash Bandicoot*?
Gari: La differenza più lampante è l'arma, il Rig, che



può essere utilizzato non solo per torturare i nemici - cosa di per sé estremamente divertente - ma anche per spostare gli oggetti e creare nuovi sentieri. Non solo: può essere usata anche come fune per oltrepassare voragini e pozzi. Si tratta di uno strumento versatile che non trova analoga applicazione in nessun altro gioco disponibile. Un'altra grande differenza è che *Wild 9's* può essere giocato in molti modi. Ogni livello ha un obiettivo principale, ma non è necessario completarli tutti per proseguire nell'avventura. E' sempre possibile ritornare indietro e finire il lavoro con armi più potenti oppure lasciar perdere del tutto...

SPC: Ora vorremmo sapere qualcosa di te. Come hai cominciato a lavorare nel settore dei videogames?
Gari: Sono cresciuto a pane e videogiochi. Mio padre è originario di una piccola cittadina italiana, Fondi, vicino a

IL TEAM DI WILD 9'S È COORDINATO DA TOM TANAKA, CHE SVOLGE ANCHE IL RUOLO DI DESIGNER. GARI BIASILLO (QUI RAPPRESENTATO IN FOTO) È IL PROGRAMMATORE PRINCIPALE MENTRE LA DIREZIONE TECNICA È STATA AFFIDATA A KEVIN MUNROE.



GARY BIASILLO: VIDEOGRAFIA

Videogiochi		
1985	*Escape From Death*	C64
1987	*Basket Master*	C64
1988	*Shangai Warriors*	C64
1988	*Slayer*	C64
1989	*Steel*	Amiga, Atari ST, C-64
1990	*Future BasketBall*	Amiga, Atari ST
1991	*MoonFall*	Amiga, Atari ST
1992	*Onslaught*	Megadrive
1993	*Pelè Soccer*	Megadrive, SNES
1994	*NFL QuarterBack Club*	Sega 32-X, Genesis, SNES
1995	*NFL QuarterBack Club'96*	PlayStation, Saturn, PC
1996	*NFL QuarterBack Club'97*	PlayStation, PC
1996	*Frank Thomas Big Hurt Baseball*	PlayStation, Saturn, PC
1997	*Wild 9's*	PlayStation
Colonne Sonore		
1987	*Into the Eagles Nest*	Amiga, Atari ST
1987	*Joe Blade*	C64, Spectrum, Amstrad
1987	*Arkanoid II*	Spectrum, Amstrad
1988	*Target; Renegade*	C64, Spectrum, Amstrad
1988	*Slayer*	Amiga, Atari ST, C64
1989	*Steel*	Amiga, Atari ST, C-64

Terracina. Allora c'erano un paio di coin-op in tutti i bar e le pizzerie. Ricordo che io e mio cugino ci giocavamo per ore. Gran parte del mio tempo libero l'ho speso di fronte a uno schermo. Anche al mare spendevamo un sacco di tempo nei bar sulla spiaggia a giocare a calcio balilla e ai videogiochi. Il passaggio dallo status di giocatore a quello di programmatore è stato quindi automatico, naturale. Volevo che un giorno qualcuno giocasse i miei giochi. Il mio primo titolo è stato pubblicato da una rivista di computer quando avevo solo quattordici anni. Lavoravo per una piccola casa di produzione ora defunta Interceptor Micros, ve la ricordate?

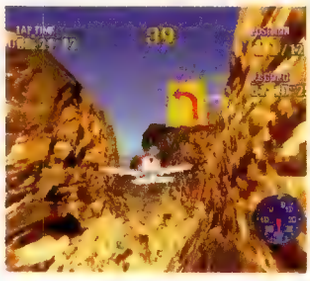
SPC: Certo, certo, come no (bluff spudorato)...
Gari: Vi ho lavorato fino all'età di sedici anni in veste di programmatore di *utilities* e *driver* musicali. Mi occupavo di creare brani di giochi per Commodore 64, Spectrum & Amstrad. Poi sono passato a Ocean. L'esperienza accumulata mi spinse a tentare il grande passo di crearmi una mia casa, Imperial Software. Ho sviluppato un sacco di giochi per Hewson Consultants, Activision e Interceptor.

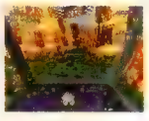
SPC: Cosa intendi fare quando avrai finito *Wild 9's*?
Gari: Prendermi una lunga e meritata vacanza in Europa. Vorrei andare a trovare la mia famiglia e i miei parenti che vivono in Inghilterra e Italia.

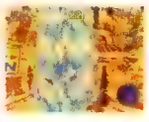
SPC: Qual è il tuo gioco preferito al momento?
Gari: Senza alcun dubbio *Mario Kart 64*. E' così divertente giocarci assieme a tre amici. Metà del divertimento sta nel casino che si fa!

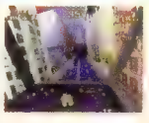
Air Race

"Voli imprevedibili ed ascese velocissime, traiettorie impercettibili codici di geometrie esistenziali" cantava Battiato nel lontano 1982. Per la cronaca, si riferiva al volo dei pennuti. Anche noi vogliamo parlare di uccelli. Uccelli meccanici. Tranquilli, questa non è la recensione di un film *soft-core* interpretato da un Siffredi-cyborg, bensì il racconto dell'emozione di staccare i piedi da terra grazie a un joypad.
Uno dei titoli più originali presentati durante il *Tokyo Game Show* (vedi SPC #37) è *Recipro Heat 5000*, un originale *racing game* sviluppato da Xing Entertainment. Il prodotto - attualmente completo solo al 75% - ha impressionato a tal punto gli osservatori occidentali che si è immediatamente scatenata un'asta per ottenere i diritti di pubblicazione in occidente. L'ha spuntata THQ, che, con un colpo di mano/colpo da villano lo ha ribattezzato *Air Race* e ne ha annunciato la distribuzione in Europa per settembre.
Air Race è una simulazione di guida di aereoplani. In altri termini, il prodotto mixa il *concept* di *Ridge Racer* agli scenari celesti di *Ace Combat*. L'obiettivo è semplicissimo: il giocatore deve competere contro undici altri piloti attraverso una serie di pattern più o meno articolati. Nel tentativo di dare una struttura formale ai tracciati rendendoli quindi facilmente riconoscibili, i programmatori hanno inserito delle frecce e dei palloni aereostatici simulati che indicano la direzione da prendere. Le visuali selezionabili sono due: una interna al velivolo e l'altra esterna. La seconda ovviamente consente di cogliere un numero maggiore di dettaglia, ma la prima è sicuramente più "immersiva" e spettacoalre. Il passaggio da una prospettiva all'altra avviene in tempo reale attraverso la semplice pressione di un tasto. A livello di animazioni, Xing ha svolto un ottimo lavoro. Le prime indicazioni sono più che positive: nonostante l'elevato livello di dettaglio grafico, il movimento dell'aereoplano appare sempre fluido, manco fosse uno yogurt alle prugne con tanto di fermenti lattici vivi.



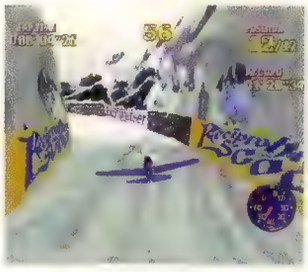


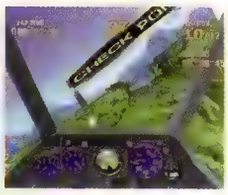


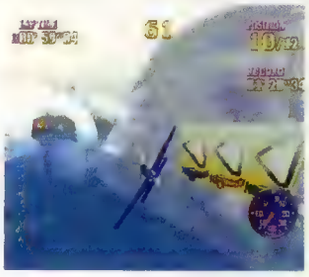


In Picchiata

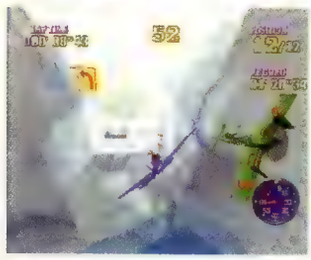
La versione che abbiamo potuto vedere includeva quattro differenti tipi di scenari: *Mountain, South City, Snow Land* e *Canyon*. Il numero dei livelli è tuttavia destinato a salire: il prodotto finale dovrebbe contarne almeno sei. Dal punto di vista cosmetico, le ambientazioni sono estremamente varie. Possiamo sorvola-

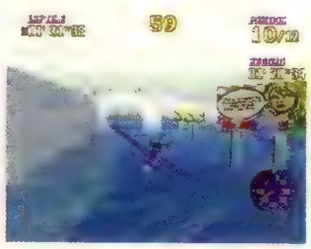






Air Race *è la versione europea di* ReciproHeat 5000, *uno dei titoli più bizzarri tra quelli presentati al* Tokyo Game Show *ad aprile.*

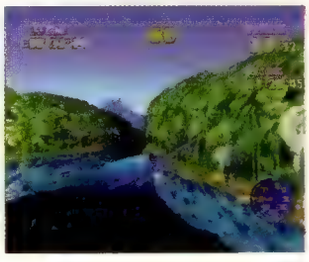




Titolo : Air Race
Casa : THQ
Uscita : Settembre
N° Giocatori: 1/2
Genere : Racing

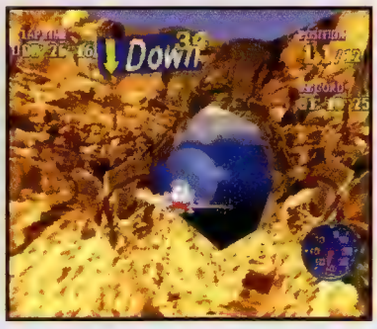
re pianure, fiumi, montagne: quasi la versione interattiva dello spot della Valle degli Orti. E' persino possibile attraversare una spettacolare cascata e fare una doccia di poligoni texture mappati. Ma lo scenario più interessante è quello metropolitano: il pilota dovrà prestare particolare attenzione a non scontrarsi con colossali grattacieli e fare lo slalom tra cartelloni pubblicitari!
Un punto di forza di *Air Force* è l'elevato numero di aereoplani

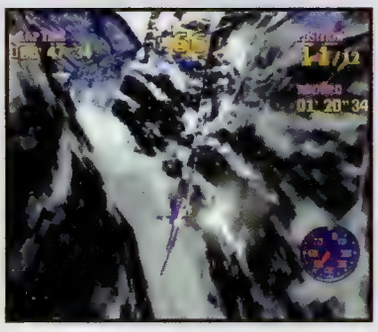
disponibili. Sono dieci i modelli presenti nel gioco, dai classici biplani ai moderni caccia da combattimento. Tra i primi citiamo i mitici Spitfire e Messerschmitt, senza dimenticare il Sinden, un bizzarro aereo che pare il risultato dell'aggregazione maldestra di pezzi di tre scatole diverse della AirFix. Le prestazioni dei mezzi sono ripartite in tre differenti categorie: accelerazione, velocità e controllo. Ovviamente, per vincere la competizione sarà necessario selezionare un aereo che si adatta allo stile di guida del giocatore e che nel contempo risulti funzionali alla specificità del percorso. La lista delle opzioni selezionabili è interminabile e tuttavia alcuni settaggi appaiono ambigui. Ok, nessuno di noi in redazione ha mai pilotato un aereo, quindi potremmo prendere un granchio colossale, ma non abbiamo mai sentito parlare di velivoli dotati di marce! In ogni caso in *Air Race* è possibile persino selezionare il cambio automatico o manuale.
Nella migliore tradizione dei simulatori di corsa, non mancano *power-ups* che migliorano le prestazioni dell'aereo. Al momento sono stati inseriti due tipi differenti di bonus, ma la versione finale dovrebbe averne almeno quattro. Il gioco completo includerà anche la possibilità di fare fuoco con i mitragliatori, menare mazzate a destra e a manca e, secondo alcune indiscrezioni, persino bombardare parte dello scenario. Staremo a vedere...

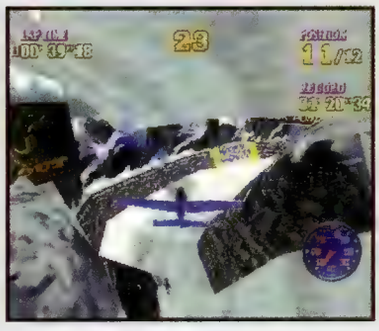


QUANDO AIR COMBAT INCONTRA RIDGE RACER

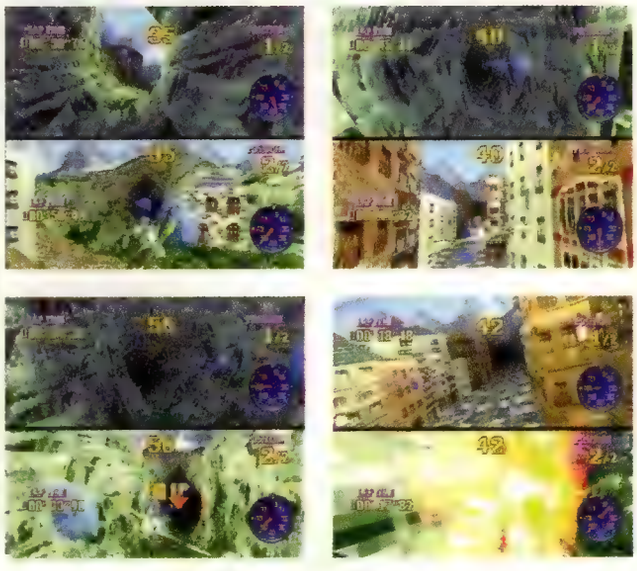
Anziché perseguire la via del realismo ad ogni costo, i programmatori hanno preferito adottare un approccio totalmente arcade. Di conseguenza, i vari tracciati sono stati progettati in modo da favorire la spettacolarità ludica: ci troveremo ad affrontare gallerie, canyon strettissimi e vuoti d'aria improvvisi. Date un'occhiata a queste immagini e preparatevi a gare mozzafiato nello spazio, lassù, tra le nuvole...







Lo split screen orizzontale consente l'interazione simultanea a due giocatori senza rallentamenti di sorta.



Atterraggio di emergenza

Il pilota sorvola immensi iceberg o plana dolcemente sulla giungla tropicale, compie incredibili acrobazie e si infila in strettissime gallerie all'interno delle montagne. Il tutto a una velocità estremamente elevata. Al pari delle simulazioni di corsa tradizionali, anche *Air Race* punta soprattutto sulla rapidità dell'azione per tenere incollato il giocatore allo schermo. Sembra proprio che Xing sia sulla buona strada. Per consentire a più piloti umani di prendere parte alla sfida, Xing ha inserito una modalità *split-screen* orizzontale. L'area di gioco ridotta non compromette in alcun modo la velocità, né sembra rallentare l'azione. Gli ostacoli possono essere individuati a una certa distanza, consentendo al giocatore di pianificare le dovute contromisure con un certo anticipo. Negli spazi aperti è possibile tentare ogni sorta di acrobazia a trecentosessanta gradi. Le mosse funamboliche ed estreme consentono di guadagnare punti extra e aumentare la velocità. I programmatori stanno inoltre valutando la possibilità di rendere accessibili con la semplice pressione di un tasto laterale virate a 180°, altrimenti performabili tenendo premuta a lungo la freccia direzionale.
In sintesi, ***Air Race*** rappresenta un prodotto davvero originale. L'unico difetto che abbiamo ravvisato riguarda l'impossibilità di *upgradare* il proprio mezzo, un limite che tuttavia riteniamo trascurabile. Potrete trovare la recensione completa su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

E se qualcosa va storto? Scatta il paracadute, ovviamente...

America´s Most Wanted

***Benvenuti** ad un nuovo appuntamento con le incredibili storie di **Simone Bregni**, al secolo **Didimo**, il corrispondente dagli **States** di **Super PlayStation Console**. Perchè i **videogiochi** americani sono **più facili** di quelli giapponesi ed europei? Il **retrogaming** è semplicemente una **moda** oppure un´autentica **filosofia di vita**? Chi si ciba di **junk food** espelle **acidi corrosivi**? **America´s Most Wanted** è l´unica rubrica che pone una **domanda** a tutte le vostre **risposte**...*

Howdy people, what´s up? Se resto in USA ancora qualche mese, l'unica cosa che andrà veramente "*up*" é il mio livello di colesterolo; mamma, quanto si mangia meglio in Italia! Chiusa la parentesi salutistico-gastronomica (ma date un'occhiata più oltre alla sezione appositamente dedicata), quello attuale è un periodo di relativa carestia e siccità videoludica; é imminente l'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta, Georgia e tutte le aziende del settore si preparano a gonfiare muscoli, tirare fuori unghie e denti e a dare il meglio di sé in vista della grande bagarre pre-natalizia. "MA SIAMO ALL'INIZIO DELL'ESTATE!" direte voi. Il fatto è che nel paese dove l'apparenza regna sovrana, questo diventa un particolare secondario di fronte ai milioni di dollari che Babbo Natale rappresenta. Non so voi, ma sono assalito da raccapriccianti brividazzi invernali al solo pensiero...

Per quanto riguarda Playstation, l'uscita dell'unico titolo che attendo davvero con ansia, ***Castlevania Night Symphony***, è stata posticipata dal primo maggio a agosto; ma non mi stupirei se invece spuntasse magicamente all'ultimo momento in concomitanza dell'*E3*, visto che si tratta di una *killer application*. Sono appena usciti ***Rush Hour, Brahma Force, Sentient, Peak Performance, Grand Slam, All Star Baseball*** e ***Need for Speed II***: tutti riflettono la nuova politica di prezzo Sony, per cui variano tra i $44.99 e i $49.99 (capito dove gli italici lidi hanno copiato prezzi tipo *camicetta-a-fiori-standa-da-diciannovemilanovecento*?). Ma ahimé, nessuno di loro mi spinge di certo a correre al Mall per assicurarmene una copia. Il migliore commento é un ineducatissimo sbadiglione a bocca spalancata. Entro la fine di maggio dovrebbero essere lanciati ***Rage Racer*** (*chepppizza*, come se chi lo voleva davvero non si fosse comprato la versione japu a GENNAIO!), ***Swagman*** (*how cute*, ma chissà se é divertente e giocabile), ***Herc´s Adventure*** (questo lo voglio!), ***Wing Commander IV*** (*YAWN!* [=sbadiglio], un altro spreco di *full motion video* per un ennesimo videogioco inutile), e l'atteso ***Hexen***. Per il resto date un'occhiata alle *release date* imminenti/prossimo/venture:

PlayStation	
Lost World	1 giugno
MDK	20 maggio
Marvel Heroes	1 giugno

(*seeeeee*, ci credo quando lo vedo; era previsto per Natale!)

Toshinden 3	20 maggio

(e speriamo che sia l'ultimo, mi ha davvero stufato, manco l'avessero migliorato...)

Non disprezzate Saturn: oggettivamente il panorama delle uscite prossime venture per la console Sega non è vasto, ma al tempo stesso non sembra niente male. Anche perché se Sega non dimostra un po' di aggressività scompare dal mercato, ehehehe... Ma ***Albert Odissey***, che doveva uscire il primo maggio, non si è ancora materializzato, mentre ***Fighters Megamix*** sarebbe in teoria anticipato alla metà di maggio. Ci credo quando lo vedo. In ogni caso ***Lunar the Silver Star*** (uscirà in agosto) e ***Magic Knight Rayearth*** (previsto per giugno) oltre a rappresentare esempi perfetti di videogioco postmoderno (vedi SPC di gennaio, *copyright* Didimo) mi titillano il sistema ghiandolare in spasmodica attesa videoludica anche perché sono entrambi cartoanimatissimi E giapponesissimi (ma finalmente in più accessibile favella anglosassone). Che ci volete fare, il fanciullino che è in me rimpiange ancora *Gundam*, *Daitarn 3* e *Conan-ragazzo del futuro*. Riguardo a N64, a meno che non siate proprio in astinenza disperata da giochi di combattimento, eviterei accuratamente ***Wargods*** e ***Dark Rift*** (in uscita a fine maggio), veri *lemon* (= ciofeche); mettete da parte i soldini invece per ***Starfox64*** (recensione completa su **MEGA Console**, Ndt), l'unico titolo N64 che prevedo di comprare, anche perché basterà di certo a tenermi occupato per tutta l'estate. WOW! Come dice un mio amico (ciao Alberto), "*Se **Mario Kart 64** era un ottimo modo per perdere degli amici, **Starfox6 4** è il modo migliore per farsi dei nemici*". E io non vedo l'ora di blastarli senza pietà, eheheheh. Anche di ***Hexen*** e ***Goldeneye 007*** (previsti per metà-fine giugno) *I couldn't care less* [=non-me-ne-può-ffregà-dde-meno], al massimo sprecherò un paio di dollari per affittarli un fine settimana; ma tenete presente che ***Doom*** e cloni vari mi inducono conati di vomito, per cui fate un po' voi. *To each his own* (=non tutti i gusti sono alla menta). Dopo tutto, Didimo é solo Clericus, non ha il dogma dell'infallibilità. O almeno non ancora (ghignetto-stile-ho-appena-rubato-la-marmellata).

QUANDO DIDIMO ERA BIMBO, NEL MESOZOICO, LE X-V RACERS SI CHIAMAVANO SIZZLERS E LE HOT WHEELS BRUCIAPISTA, MA RESTANO SEMPRE UNO DEI GIOCATTOLI PIÙ BELLI E DIVERTENTI DEL MONDO!

GIOCHINI E VARIA UMANITÀ

I'M A LOSER! Avrete sentito ultimamente che i team statunitensi che stanno preparando le conversioni nordamericane di giochini japu si stanno molto affannando ad assicurare che non interverranno a variare la giocabilità. Sappiamo invece già perché eliminino tutto ciò che a a che fare con sesso, alcol e fumo: ma perché questo col piffero che é il paese della libertà. C'è un tasso di bigotteria allucinante, perbenismo dilagante e salutismo maniacale. Guardate solo un po' cosa fanno fare ai poveri Tamagotchi, ad esempio (*more later*). Riguardo alla giocabilità, invece, se avete l'impressione che troppo spesso i giochi made in USA siano ridicolmente facili, avete perfettamente ragione. E credo che ciò non sia solo legato a un banale fattore del consumismo (giochi facili, così li si finisce presto, e si è costretti a comprarne altri), ma a una componente più profonda dell'immaginario collettivo di questa società. Sapete qual è il peggiore insulto per un cittadino degli Stati Uniti? No, non ha nulla a che vedere con la mamma dell'interessato e la sua eventuale professione mercenaria. E' "*loser*", cioè perdente. Allora, so che sto per sconvolgere il vostro tenero mondo di (in)certezze italiote, ma ciò che si dice sugli USA come terra delle opportunità è assolutamente vero. Qui

non contano (o almeno, molto realisticamente, infinitamente meno che nel Belpaese) calci nel fondoschiena, appoggi e militanze politiche, giacersi con/be a *brownoser* (l'equivalente americano del classico "*leccaculo*") nei riguardi dei potenti, ecc. Qui se uno desidera davvero fare qualcosa, e si impegna al massimo, può farlo. Qualsiasi cosa sia. E' questo l'*American Dream*. Ma se da un lato ci sono molte più possibilità che in Europa di crearsi una posizione e di arricchirsi, dall'altro la pressione psicologica e sociale verso "Chi non ce la fa", per chi "E' un perdente" é enorme. Altro effetto secondario è che qui si tende a valutare le persone in base ai loro soldi, mentre qualità umane e cultura passano in secondo piano (come dite? Anche da noi? Oh bell a lì...). L'Americano per eccellenza è un vincitore: bravo a scuola (ma non per il valore della cultura in sé, solo per un puro fattore di competizione), ottimo negli sport, eccellente nella scelta delle "*date*" (così si dice filare con qualcuno, "*to have a date*". Non si dice "Lei è la mia ragazza/lui è il mio ragazzo" perché suona troppo compromettente, si dice "*She/he is my date*". Oppure, come ha poeticamente tradotto un somarissimo studente di Italiano presentando la sua lentigginosa compagna, "Lei è il mio dattero"! Ehehehehehehe). E tutto ciò prepara il giovane americano di belle speranze a essere un giorno ricco e famoso. Non ci credevo bene finché non ho visto genitori di bimbi delle elementari scazzottarsi su un campo di football perché i loro pargoletti avevano perso la partita/gli altri avevano barato/i loro fanciulli sarebbero stati per sempre feriti nell'amor proprio. Infatti *self-esteem*, amor proprio, autostima, è un altro dei valori chiave nordamericani. MAI intaccarla. Si capisce allora perché tali miracoli di perfezione non possano perdere tempo (e rischiare di minare la propria *self-esteem*) perdendo a un banale videogioco, no? I giochini devono piuttosto diventare una palestra in cui il competitore accanito di adesso e del futuro possa esercitarsi nella nobile arte della vittoria. Urgh, mi sa TANTISSIMO di Grande Fratello Orwelliano. Non ci vogliono grandi psicologi o pedagoghi per capire invece che anche i videogiochi possono educare a una delle regole di sopravvivenza costanti nella vita: "Bisogna saper perdere" [*The Rokes*, canzone omonima, 1967; adoro il beat!]. E' meglio abituarsi a prendere mascellate sull'asfalto sin da piccoli, rialzarsi e andare avanti, piuttosto che sentirsi sgomenti, perduti e falliti la prima volta che la vita ti dice "Cicca, cicca!". Insomma, non vedo l'ora di giocare a ***Final Fantasy VII*** e ***Lunar*** in versione "naturale", e farmi un fondo tanto! :)

L'Ovvero Virtuale, Ovvero Sconclusionato

Ovvero cronaca di una caccia ai limiti dell'irreale. Avevo letto sulla rete che Tamagotchi della Bandai sarebbe stato lanciato negli Stati Uniti venerdì 2 maggio. Quel giorno, e quello successivo, ero in viaggio attraverso tre stati, Connecticut, Pennsylvania e New York. Mi sono fermato in tutti i Mall che incontravo, facendomi squadrare come un folle/alieno/povero demente da commessi che il *Virtual Pet* non l'avevano neppure sentito nominare. Pace. Il martedì successivo mi sono fatto il mio bel giretto tranquillo per il solito mall locale, guardandomi bene dal suscitare ancora una volta ilarità/incredulità, e di Tamagotchi nemmeno l'ombra. Oh bella. E' stato solo dopo quattro giorni che ho visto una fila davanti alle casse di un *Toys'R'Us*, tanti cittadini che attendevano educatamente e pazientemente il loro turno per procacciarsi i due-solo-due-a-testa Tama (subito ribattezzati così dai bistecconi, che notoriamente hanno seri problemi con le lingue straniere) a $14.99 che il negozio permetteva di acciuffare. E così ho scoperto che in realtà sulla East Coast il Tama era arrivato il lunedì precedente, e che il giorno dopo non ne avevo trovato neanche l'ombra perché li avevano venduti TUTTI, DAPPERTUTTO in meno di un'ora. *Yikes!* Mentre in Giappone il più ambito dei sei colori disponibili è il bianco, qui è quello blu trasparente: solo due per ogni scatola da ventiquattro. La caccia è aperta! Anche i Tama, poveretti, non sono sfuggiti alla censura bigotteggiante locale. Nella versione giapponese se non si ha sufficiente cura dell'animaletto alieno, questo muore. *Period* [=punto e basta]. Qui invece "si trasforma" in un bellissimo e accattivante "angioletto" con tanto di alette, e le istruzioni si affrettano a rassicurare l'acquirente che il Tama "sta tornando al suo pianeta di origine". Insomma, che non sia mai detto che un innocuo giochino elettronico instilli nei consumatori americani il profano germe del dubbio sul fatto che il paradiso possa anche non esistere...

RetroGaming

Come ho già accennato, la comparsa delle nuove superconsole ha lasciato i videogiocatori più stagionati con un senso di insoddisfazione; insomma, certi giochi di dieci/quindici anni fa (non tutti, c'erano un sacco di schifezze anche allora) erano molto più divertenti da giocare di molti prodotti di oggi, anche se avevano grafica e sonoro minimali. Ed è assolutamente vero! Quindi rispolverate le vostre vecchie console, rubatele a fratelli maggiori e a cugini, saccheggiate solai e mercatini delle pulci. Recentemente per l'equivalente di un gioco per Playstation mi sono procurato un Atari 2600 Junior (modello compatto, l'ultimo uscito nella serie, e che mancava alla mia collezione) un Intellivision (non muffito, stavolta, cfr. **SuperPlaystation Console** di novembre) e una QUARANTINA di cartucce, molte delle quali considerate rare nel circuito dei collezionisti. Ho scoperto un gioco che da solo vale la spesa di un Atari 2600 (non più di ventimila lirette nostrane, per la console, e mai più di duemila lire a gioco, mi raccomando!): *Gravitar*, Atari 1988 (sì, uno degli ultimi usciti per il 2600), un incrocio perfettamente equilibrato e giocabilissimo tra *Asteroids* e *Cavern of Mars/Thrust* (usciti rispettivamente per i computer Atari e per il C64). Se amate gli *arcade classics*, allora la scelta migliore tra tutte le console anni '80 é Colecovision; oltre a classici mai usciti su altre console quali ***Lady Bug*** e ***Pepper II***, su CV sono comparse le migliori versioni di giochi arcade Atari... Meglio di quelle uscite per le console e computer dell'Atari stessa, per la cronaca. *Galaxian*, ad esempio, ha poco da invidiare alla versione ***Namco Arcade Classics***, e se siete fortunati usato ve lo tirano appresso, insieme a un CV, *of course*. Ecco altri cinque buoni motivi per giustificare il possesso di una console anni '80, in ordine di *cool-*

GameBoy Pocket Color
A 49.99$: mimma, lo stesso prezzo del Nes che cercano ancora di spacciare...

aggine:
1) ***Burgertime***, Mattel per Intellivision. Scordatevi le altre versioni apparse su computer, Colecovision e Gameboy, questa è l'unica veramente giocabile. Come raggiungere il Nirvana assemblando panini alla polpetta.
2) ***Frogger***, Parker per Colecovision. Uno dei giochi più ricordati in assoluto dagli ex-bimbi che ci sono cresciuti; ci viene in mente, con un pizzico di orrore, ogni volta che proviamo ad attraversare una strada molto trafficata. Quella per CV è la migliore versione in assoluto, molto simile al gioco da bar (un record per i tempi!), con tutti i livelli e, soprattutto, tutta la musica.
3) ***Tron Deadly Discs***, Mattel per Intellivision. Uccidere avversari a colpi di frisbee cibernetico non è mai stato così rilassante e stimolante al tempo stesso, grazie al *gameplay* fluidissimo. Ah, e una volta tanto il *controller* a disco dell'Intellivision risulta adeguato, invece di Succhiare Senza Pietà come al solito. Esperienza zen.
4) ***Phoenix***, Atari per Atari2600. Tutti e quattro i livelli del gioco da bar su 2600, e non sono neppure orribili a vedersi. Molto giocabile; ben più che un clone di ***Space Invaders***, e più vario di ***Demon Attack*** di Imagic.
5) ***Rip Off***, CGE per Vectrex. Il concetto è semplicissimo: bisogna difendere con un astronave alcuni serbatoi di energia, che piccoli gruppi di navi nemiche cercano di afferrare e portar via. Divertentissimo. Nonostante il nome si traduca "fregatura", era invece uno dei migliori prodotti *pre-crash*. E poi, questa macchina era la Rolls Royce degli 8 bit pre-Nintendo.

Game Retro Addicted in Europa

Non tutto ciòche usciva in USA veniva importato nel vecchio continente; ne sono un esempio Intellivision II (modello più compatto e moderno, ma si tratta sempre della stessa macchina) e il *System Changer*, periferica che consentiva di usare cartucce Atari2600 sulla console Mattel (!), il computer *Tomy Tutor* e, dulcis in fundo, l'Atari 5200. Quest'ultima è stata la prima console a offrire giochi di qualità paragonabile a quelli da sala; uscita qualche mese prima del Colecovision, vantava un ottima conversione di ***Pac Man*** (non che ci volesse molto a migliorare la versione 2600, ciofega immemorabile); e poi ***Centipede, Defender, Robotron, Joust***, ecc. Varrebbe la pena prenderne una solo per ***Pengo***, perfetta conversione di uno dei più immediati ***Arcade Classics***; ne esiste una versione per Game Gear, ma quella 5200 é meglio. Pericolo di assuefazione!

Atari 5200 aveva due grossi problemi: anzitutto, i *controller* analogici, che sembravano fantascientifici, ma erano totalmente inaccurati e inaffidabili; e poi, non era nient'altro che un computer Atari 400 privo della tastiera e infilato in un *casing* una volta e mezza più grande. Ma qui stanno le buone nuove per voi: anche quasi tutti i giochi non erano che conversioni dei giochi per Atari 400/800, che a differenza del 5200 erano regolarmente importati in Italia. Procuratevene uno, se potete, perché oltre a ***Pengo*** su computer Atari è apparsa l'unica versione 100% completa, con tutti gli schermi e gli intermezzi animati, di ***Donkey Kong***.

ORA SUI VOSTRI SCHERMI, I VIDEO CD DELLA SYRIUS: PREZZI CONTENUTI (10-20$) E QUALITÀ PIÙ CHE ACCETTABILE, PER GODERSI IL FILM PREFERITO SU PC CD-ROM QUANDO IL TV DI CASA È GIÀ MONOPOLIZZATO DAL ROMPI DI TURNO.

ANCHE I NEGOZI DI ABBIGLIAMENTO VENDONO I TAMAGOTCHI! VABBÉ, SI TRATTA DI KIDS'R'US, IL "FRATELLINO" DI TOYS'R'US, ABITINI PER PARGOLETTI.

"E il Commodore 64 - mi chiederete - *così diffuso allora in Italia"*? Per me, continuate a lasciarlo marcire nelle cantine senza pietà. Tranne il succitato ***Thrust***, ho passato un pomeriggio a caricare giochi per poi ogni volta resettare il computer dopo non più di dieci secondi di gioco, con una bella espressione tipo "bleah!" dipinta sul viso. Un gioco come ***Bump'n'Jump*** era duemila volte meglio perfino sul 2600, figuratevi un po'.

Cinema e Stupidini

E' appena uscito *Fifth Element* con Bruce Willis, ambientato 250 anni nel futuro; effetti speciali grandiosi e azione mozzafiato. Non certo da Oscar, ma ottimo per passare una serata in compagnia. Ben altre reazioni di entusiasmo spasmodico mi suscita invece l'imminentissima uscita di ***Lost World***, secondo capitolo della truculenta ma avvincente serie Giurassica/dinosaurosa. I negozi di giocattoli sono già stati invasi da *action figure* e sauri vari ufficiali del film. Mmmhhh, in camera mia ci manca giusto giusto uno Pterodattilo da appendere al soffitto accanto a *X-Wing* e *TIE Fighter*... Anche il videogioco, ancora in fase di sviluppo, sembra non essere male; speriamo, perché di solito i *tie-in* (prodotti legati a film di successo) sono veramente pietosi. E sto usando un eufemismo...

Puzzone Sapientone Nitrati

Qualche tempo fa, passando davanti a un ristorante cinese, ho notato un cartello con scritto: *"We don't use MSG"*. MSG? Ma come - si sono subito prodigati a informarmi i miei amici locali in tono cospiratorio-carbonaio - non lo sai? Ma é il famoso spray che usano per dare *"Una sensazione di pienezza, che è pericolosissimo e spesso letale"*. Oddio, non che ciò mi abbia stupito più di tanto. In US le leggi su ciò che è permesso ficcare dentro nei cibi sono MOLTO più - ehm - flessibili che nella comunità europea; questo in genere significa che ci sono tanti di quegli additivi che farebbero stramazzare un cavallo. Ma è bastata una ricerchina su Internet per scoprire che MSG sta per *MonoSodic Glutamate*, un normalissimo additivo che ha la proprietà di esaltare il sapore naturale dei cibi a cui viene aggiunto. In alcuni casi può suscitare reazioni allergiche, ma via, non esageriamo. Ma *hey*, allora ero in presenza di un vero, inconfondibile MITO METROPOLITANO! Sì, vabbé, qui dei cibi non conta tanto la qualità, ma la quantità. Si vuole mangiare tanto, il cibo deve essere saporitissimo, deve farti sentire pieno da scoppiare una volta finito. Che gli americani abbiano problemi col cibo basta dedurlo dal numero di negozi di abbigliamento specializzati in taglie extraforti e dal bombardamento pubblicitario, alternativamente, di cibi e di cure dimagranti/attrezzi ginnici per perdere peso. Ma questo é anche il paese il cui sport nazionale sembra essere citare per danni il prossimo; accusare un'allergia a un additivo è considerata un'ottima scusa per poter citare per miliardi la ditta che lo produce/il ristorante che lo usa, etcetera. Avrete sentito della vecchina che è diventata disgustosamente ricca citando per danni *McDonald's* colpevole di averle venduto un caffé troppo caldo, con cui lei si é ustionata? Ma in Italia l'avrebbero rinchiusa per stupidità aggravata (e probabilmente per oltraggio al pudore) per essersi messa in macchina con la tazza di caffé in mezzo alle gambe...

Per quanto riguarda il settore opposto invece, di cibi tutti naturali *"no additives, no preservatives"* [e mi raccomando, *"preservatives"* significa "conservanti"...], beccatevi i gelati di *Ben and Jerry*. Se vi piacciono gli *Haagen-Dazs*, questi sono, se possibile, ancora più buoni e cremosi: la vaniglia migliore del mondo, un doppio cioccolato con triplo *Brownies* (la LETALISSIMA torta al cioccolato locale) da cadere in coma diabetico, ecc. Naturali sì, peccato che una coppetta contenga più calorie di un nostro pasto completo...

See ya!

Didimo@aol.com

DIDIMO'S HOTLIST

1) Su Tamagotchi:
http://www.bandai.com.release.html; checkate anche **rec.games.video.marketplace** su Usenet, e fatevi una risata alle spalle di quelli che cercano di rivenderli a 30-50$.
2) Sui gelati di *Ben and Jerry*, una ditta radicalmente diversa dai soliti squali multinazionali:
http://benjerry.com
3) Sull'*MSG* e i suoi misteri:
http://www.msg.net/MSG/msg.html ; peccato che siano LEGGERMENTE di parte.
MITI E TORMENTONI DIDIMIANI:
4) Yahooo! La lista di tutti gli episodi di *UFO*, la miticissima serie di fantascienza degli anni '70 di Jerry Anderson:
http://www.sflovers.rutgers.edu/archive/TV/EpisodeGuides/ufo.guide
5) *Sizzlers, the fastest toy car in the world* e il giocattolo più bello degli anni '70:
http://www.snowcrest.net/fox/sizz.htlm
http://www.hotwheels.com/startingline/history.htlm

VIDEOGIOCHI

ESSE

By SDEGNO
Via Libertà 258, 80055 Portici (N
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

	£.
Agassi Tennis	45.000
Cliffanger	45.000
Dynamite Headdy	43.200
Earth Worm Jim 1	55.000
Fever Pitch Soccer	42.600
Fifa 97	99.000
Gauntlet 4	51.000
General Chaos	39.900
Hook	49.800
Il Re Leone	55.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.900
James Pond 2	39.900
Jordan Vs Bird	39.900
Ecco the dolphin 2	54.000
Soleil	45.000
Mario Andretti	51.100
Marko's Magic Football	74.400
Mega Bomberman	53.000
Mega Swiv	39.900
Nba Live 97	89.100
Nba T.E	4.900
Paper Boy	1.800
Page Master	59.900
Pete Sampras Tennis	49.900
Phantom 2040	59.900
Pitfall	49.900
Rocket Knight Adventure	39.900
Shaq fu + cd	44.000
Sonic e Knuckle	55.000
Street Racer	51.000
Striker 96	45.900
Super Skidmars	58.000
Tazmania 2	49.900
Time Killers	42.000
Ultimate Mortal Kombat 3	65.000
Ultimate Soccer	59.900
Virtua Fighter II	89.900
Brutal Paws of Fury	39.900
Premier Manager 97	99.000
Light Crusader	49.900
Nba Jam	32.000
Victory Man	39.900
Mickey Mania	49.900
Where in the world carmen s.diego	29.900

Nintendo 64

Pilots Wings	129.000
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Fifa 64	145.900
Killer Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Accessori

Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Saturn	32.800
Memory Card PlayStation	29.900
Pistola Saturn-PlayStation	70.700
Unità RF Saturn-Palystation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Super Pad Nintendo 64	74.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Cavo Video stereo Nintendo 64	45.000
Convertitore Scart Nintendo 64	29.900
Memory card Nintendo 64	29.900
Unita Modulatore Nintendo 64	48.000

Super Nintendo

Donald in Maui Mallard	127.000
Donkey Kong Country 2	98.200
Donkey Kong Country 3	116.000
F1 Pole Position 2	138.800
F-Zero	55.000
Fifa 97	99.500
Hungry Dynasaur	45.000
Int. S.S.Soccer DeLuxe	125.700
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Super mario Kart	74.000
Puzzle bubble	105.000
Nba Live 97	99.500
Oscar	81.000
Prehistorik Man	59.900
Phantom 2040	50.000
Super Bomberman	55.000
Super Ghouls & Ghosts	60.000
Super Matio all Stars	74.000
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Weapon Lord	59.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Mario World 2	90.000
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super socccer	49.900
Street Fighter Alpha 2	110.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000

Sega Saturn

Clock Work Knight 2	52.000
Daytona Usa Cham.Edit.	111.300
Die Hard Arcade	115.000
Earthworm Jim 2	54.000
Euro 96	59.900
Fifa 97	85.100
Formula 1	58.000
Guardian Heroes	52.000
Manx TT	120.000
Blazing dragon	53.000
Gun griffon	55.000
Iron Man x/o	53.000
Nba Live 97	85.100
Need for Speed	77.000
Rayman	59.900
Sega Rally	59.900
Story of Thor 2	59.900
Street Figther Alpha	52.000
Street Racer	89.900
Sonic 3d	109.900
Tomb Rider	104.600
True Pinball	53.000
Virtua Racing	53.000
Virtua Figther 2	64.000
X men Children of Atom	66.000
Bug	53.000
Mortal Kombat II	53.000
Panzer Dragon	53.000
Virtua Hydelide	49.000
Nights	59.000
World Wide Soccer	59.900

Play Station

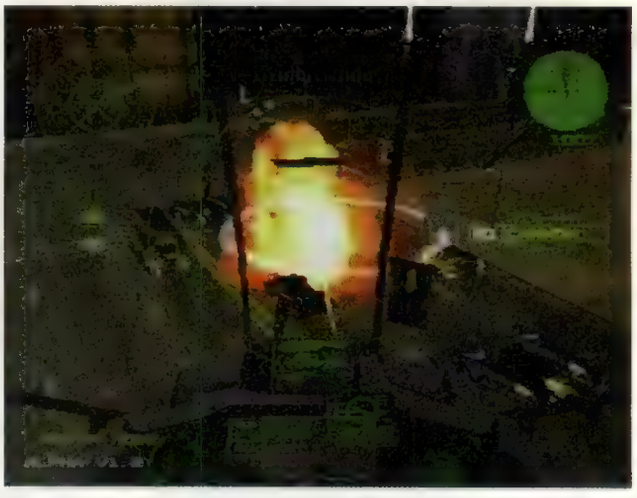
	£.
A-Train	78.000
Adidas power Soccer int. 97	91.000
Black Down	88.000
Broken Sword	91.000
Blam Machine Head	95.000
Command & Conquer	85.000
Cool Boarders	87.800
Crash Bandicot	91.000
Davis Cup Tennis	72.000
Destruction Derby 2	94.300
Die Hard Trilogy	91.000
Earth Worm Jim 2	54.000
Fifa 97	85.100
Firo & Klaud	79.900
Distruptor	95.000
Formula 1	91.000
Gex	69.900
Hyper Tennis	89.900
Namco Museum Vol.3	72.000
Int.S.S.Soccer DeLuxe	89.900
Jamping Flash 2	91.000
Lomax	85.000
Mortal Kombat Trilogy	91.000
Micro Machine V3	99.000
Nba Live 97	85.100
Pandemonium	75.000
Philosoma	72.000
Raiden	75.000
Resident Evil	94.300
Dragon Ball Z	91.000
Space Jam	95.000
Floating Runner	59.900
Street Figther Alpha	69.000
Street Figther Alpha 2	90.000
Street Racer	89.900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Theme Park	85.800
Titan Wars	89.900
Tomb Rider	69.900
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Tobal N.1	89.900
Soul Blade	99.000
Victory Boxing	91.000
Viewpoint	54.000
Wipeout 2097	90.000
Wrestlermania	75.000
X2	94.800
X-Com Terror From Deep	91.000
Jet Rider	77.000
Slam Scape	76.000
Supersonic Racers	49.900
Epidemic	78.000
Excalibur	95.000
Exhumed	77.000
Extreme 2	79.000
Spider	77.000
Strike point	89.900
Doom	59.900
Air Kombat	49.900
Destruction Derby	49.900
In The Hunt	49.900
Ridge Racer	49.900
Porche Challenget	77.000
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Wipe out	49.900

£. 299.000
£. 299.000
£. 299.000
Videogiochi

Speciale **Psygnosis**

Super PlayStation Console *vi presenta le ultime* ***novità*** *della* ***migliore software house europea...***

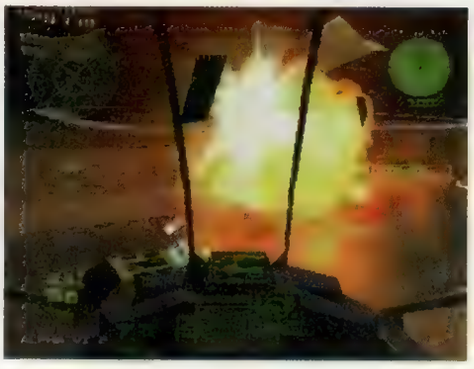
G-Police

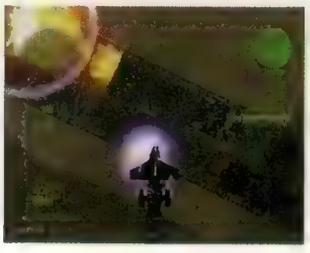


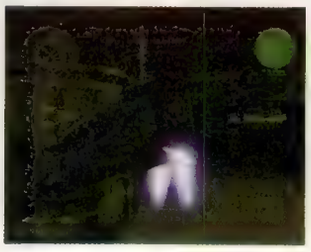
Shooter tridimensionale previsto per dicembre, ***G-Police*** ha tutti gli ingredienti giusti per diventare un *hit* natalizio. Dosi massicce di ultraviolenza digitale, distruzione totale e un *engine* 3D di ottima fattura sono il biglietto da visita di questo sparatutto che miscela le atmosfere di ***Blade Runner*** all'azione frenetica di ***Virtual On***. Nel ruolo di un agente spaziale in missione speciale dobbiamo fermare le forze terroristiche che minacciano la megalopoli. L'azione si svolge all'interno della città, tra enormi grattacieli splendidamente definiti. Pilotiamo un agile Havoc e possiamo ingaggiare scontri aerei spettacolari tra le strutture cittadine. Trentacinque missioni, *full motion video* a manetta, visuali multiple. Gli scenari sono totalmente esplorabili: l'assenza di un pattern prefisatto rendono l'esperienza davvero brillante. Anteprima estesa sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

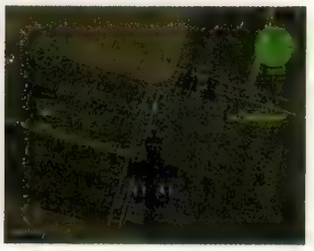
Psybadek

Sottotitolato ***Psybadek Featuring Xako and Mia***, la nuova proposta Psygnosis è un platform tridimensionale che ci permette di controllare uno dei due bizzarri personaggi sopracitati. Entrambi cavalcano una sorta di skateboard futuristico capace di galleggiare nell'aria. Scopo del gioco: recuperare l'amico misteriosamente scomparso in scenari del tutto insoliti. Totale libertà di movimenti, accompagnamento sonoro che varia in funzione della drammaticità della situazione, *gameplay* variabile (soluzione di enigmi, azione, raccolta *power up*). Psybadek include cinquanta livelli suddivisi in cinque mondi, tra cui montagna, giungla e deserto. Uscita prevista: novembre.





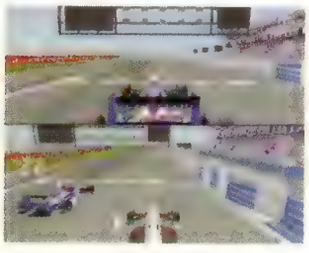




Formula 1 '97

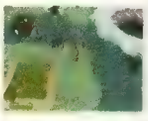
Considerando che ***Formula 1*** ha venduto più di un milione e mezzo di copie in tutto il mondo, non sorprende che Bizarre Creations abbia annunciato un *update*. La versione '97 della simulazione di corsa prevede una serie di miglioramenti a livello cosmetico. Il gioco include diciassette differenti tracciati, tra cui Silverstone (Gran Bretagna), Adelaide (Australia) e Monaco (Monte Carlo). Il gioco supporterà il sonoro immersivo *Q-Sound* e uno *split-screen* verticale oppure orizzontale per consentire l'interazione simultanea a due giocatori, condizioni meteorologiche variabili, nuove visuali (interna con *cockpit*, laterali), *light sourcing* in tempo reale, spettacolari incidenti (esplosioni e danni visibili sulla carrozzeria come in ***Destruction Derby***), nuove routines di Intelligenza Artificiale, alta risoluzione, doppio commento parlato.

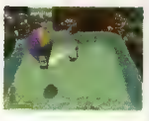
L'uscita del gioco è prevista per Natale in contemporanea all'atteso ***CART Indy Car World Series***, un titolo che Sony Computer Entertainment of America ritiene superiore al best seller Psygnosis sia in termini grafici sia a livello di gameplay. ***CART***, attualmente completo al 50%, sarà disponibile alla fine di novembre. Sarà una bella sfida...

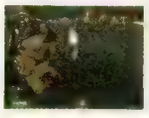


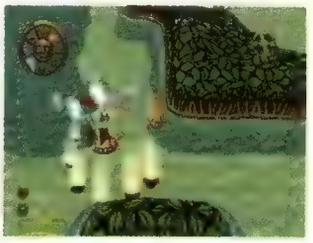
Overboard

Previsto a novembre, ***Overboard*** è un originale gioco che ci permette di assumere l'identità di un capitano di un galeone pirata e scorrazzare nei mari alla ricerca di navi da predare. Il giocatore controlla un vascello in acque elettroniche infestate da mostri marini, trappole di ogni tipo e navi nemiche. Dal punto di vista grafico, ***Overboard*** è una autentica gioia per gli occhi. Ne riparleremo dettagliatamente sul prossimo numero.

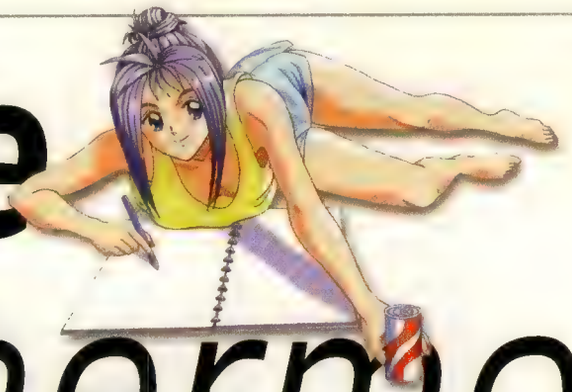




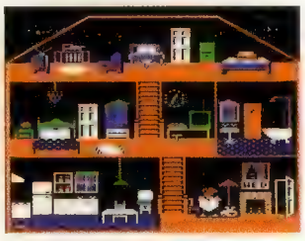




Crescere sullo schermo



*Gli **omini del computer** crescono e si innamorano. Sono passati **dieci anni** dall'uscita di **Little Computer People** di David Crane, uno dei titoli più bizzarri della storia dei **videogames**. Mentre in **occidente**, il titolo del fondatore di **Activision** non ha figliato seguiti e **spin-off**, in Giappone le **simulazioni di crescita** e di **appuntamenti** sono diventate veri e propri fenomeni di **isteria collettiva**. **Matteo Bittanti** e **Diego Cortese** si sono chiesti il perché...*



ALLA BASE DI TUTTO: LITTLE COMPUTER PEOPLE.

Little Computer People aveva l'ambizione di offrire uno spaccato di vita elettronica attraverso la rappresentazione del comportamento di un simpatico omino che risiedeva all'interno nostro computer, un Commodore 64. L'interazione era minima: il "giocatore" si limitava ad osservare le azioni - invero semplici e piuttosto ripetitive - del Fornit *ante-litteram* inviandogli occasionalmente delle lettere. Il personaggio viveva in compagnia del suo cane in quella che potremmo definire la versione digitale della casa di Barbie: una abitazione di tre piani arredata in modo essenziale. *Little Computer People* non aveva un vero e proprio scopo: l'essere digitale si limitava a compiere azioni di *routine* come suonare il pianoforte, leggere il giornale, guardare una delle sue due televisioni o andare in bagno.

PRINCESS MAKER È STATO ACCUSATO DI INDURRE I GIOCATORI A COMPORTAMENTI PEDOFILI.

L'originalità del prodotto stava proprio nella scelta di riprodurre elettronicamente la quotidianità nelle sue pratiche più elementari laddove la maggior parte della produzione simulativa privilegiava attività sicuramente più "estreme" e ludicamente coinvolgenti come il volo di un aereo (vedi *Flight Simulator*), il combattimento (vedi i *wargames* per PC), lo sport (vedi *Football Manager* di Kevin Thomas).

Little Computer People è il gioco minimalista, uno dei prodotti più sovversivi di sempre. Ritroviamo la stessa filosofia del titolo di Crane nei moderni simulatori di crescita e di appuntamenti che rappresentano uno dei segmenti più interessanti del polisemico mercato giapponese. Si tratta, in due parole, di giochi che consentono di educare dei personaggi virtuali e/o di aiutarli nelle loro conquiste "amorose".

In questi prodotti, tuttavia, l'elemento competitivo è presente in modo marcato rispetto al vecchio gioco a otto bit e la finalità è sempre esplicita: fare cascare ai propri piedi il maggior numero di ragazze, assistere una principessa negli studi, diventare la reginetta della scuola e così via.

Questi giochi hanno adattato l'estetica della simulazione alle dinamiche produttive proprie dell'industria culturale. La crisi delle nascite e il costo della vita che in Giappone è altissimo, hanno fatto il resto. Non è casuale che il nuovo genere ludico nasca all'inizio degli anni novanta, quando il Giappone viene colpito da una pesante crisi economica (rispetto al 1989, nel '91 l'indice Nikkei perderà qualcosa come il 60% e i prezzi degli immobili si dimezzano letteralmente, in altri termini avere figli diventa - se possibile - ancora più costoso).

Il genere ludico dei "*Romance games*" è anche il risultato della trasformazione postindustriale della società nipponica e dell'avvento della *wakamono no jidai* (l'era dei giovani, sia perché il consumo videoludico è associato alla adolescenza, sia perché il soggetto della simulazione sono ragazzi).

La crisi della struttura familiare tradizionale ha contribuito ad accelerare il fenomeno. In Giappone ha assunto la forma della cosiddetta "sindrome del padre assente": la figura paterna - costretta a turni lavorativi allucinanti - è progressivamente entrata in crisi sia dal punto di vista simbolico, sia da quello affettivo, da qui la necessità di rimpiazzarla sinteticamente.

In secondo luogo, le simulazioni di crescita e di appuntamenti riproducono in forma digitale l'allucinante sistema scolastico nipponico, basato su una serie di regole ferree. Gli esami scolastici sono descritti dagli studenti giapponesi come un autentico "inferno" e ancora più duri sono i test di ingresso alle università. In titoli come *Tokimeki Memorial o Graduation*, questa componente è sempre in primo piano. E' molto più facile esorcizzare l'angoscia della competizione su un monitor.

C'è un filo rosso che unisce le simulazioni di crescita ai *Tamagotchi* e alle *idols* digitali: la vittoria del simulacro, del segno che non ha un referente reale e finisce per diventare prima oggetto e poi, paradossalmente, soggetto, e nel contempo il desiderio di controllare e possedere l'altro, indipendentemente dal suo statuto di essere vivente o di essere digitale (consapevoli del fatto che il confine che separa le due dimensioni prima o poi cesserà di essere, se mi consentite il gioco di parole).

Le nuove tecnologie hanno semplicemente offerto nuovi modi di articolazione di bisogni, desideri ed esigenze proprie dell'uomo. La volontà di potenza che si riflette nell'atto simulativo. Plasmare un essere sintetico che, come il Golem, esegua i nostri ordini senza discutere. La realizzazione digitale di aspirazioni che spesso non trovano alcuna traduzione nel mondo analogico: ancora una volta, l'ansietà della performance è più sostenibile sullo schermo, nella propria cameretta.

Infine, non va dimenticato che noi siamo la "generazione in camera nostra".

Abbiamo fatto dell'interazione mediata il nostro stile di vita. Perché stabilire relazioni interpersonali quando abbiamo a disposizione lo schermo?

MATTEO BITTANTI

L'origine delle "simulazioni di crescita" risale alla fine degli anni ottanta. Il sistematico miglioramento delle capacita grafiche dei sistemi videoludici e l'ampliarsi delle memoria di massa rappresentano le condizioni tecnologiche che resero possibile il passaggio da una prima fase meramente testuale delle avventure ad una che privilegiava la dimensione grafico/dinamica. In realtà, "avventura grafica" è un termine-ombrello sotto il quale si collocano una serie di prodotti diversissimi tra loro: dalla mera collezione pseudo-interattiva di immagini manga (i cosiddetti *digital comics*) ai titoli *hentai* (il termine significa "pervertito" ed è associato al genere pornografico). Ufficialmente banditi lo scorso ottobre da Sega e Sony, il software *hentai* continua a proliferare a livello *underground*, alimentato da una produzione amatoriale che non sembra conoscere crisi. Le prime avventure elettroniche animate controbilanciavano una meccanica di gioco elementare con soluzioni grafiche particolarmente curate. Mentre gli occidentali creavano trame complesse e articolate (vedi LucasFilm) mettendo in secondo piano l'aspetto puramente cosmetico, i programmatori nipponici privilegiavano su tutto il *design* dei personaggi, rigorosamente accattivante, laddove la maggior parte delle storie erano narrativamente povere. I primi a proporre un'alternativa più originale furono quel gruppo di *anime otaku* (maniaci dell'animazione) che corrisponde al nome di Gainax, lo studio di animazione a cui dobbiamo opere come *Il Mistero della Pietra Azzurra*, *Top wo Nerae Gunbuster* e *Neo Genesis Evangelion*. Visto il pessimo stato delle avventure, il visionario Akai Takami tentò di creare un genere totalmente inedito miscelando gli stereotipi delle avventure più diffuse con una meccanica di gioco fortemente simulativa. Takami voleva creare una simulazione che permettesse di allevare una bambina virtuale ed educarla in modo personalizzato. Le sue idee si concretizzarono con ***Princess Maker***, un gioco che avrebbe cambiato per sempre l'universo videoludico giapponese.

"*Pensate a un bonsai* - ha detto una volta Takami - *il mestro gli presta mille attenzioni, lo vede svilupparsi lentamente, giorno dopo giorno, e quando il processo di maturazione è efficace, il maestro è finalmente felice*". Questa è la filosofia alla base di ***Princess Maker*** (o meglio ***Prime***, come è stato ribattezzato dai fan), apparso nel 1991 per PC-9801 e MSX. Il gioco permette di indossare le regali vesti di un monarca medioevale, conosciuto e rinomato come il salvatore del suo regno, e di allevare una povera orfanella trasformandola in una splendida principessa. Per riuscirci abbiamo a disposizione un periodo di tempo di otto anni, pari a sei ore di gioco circa. Tramite un'immediata interfaccia a icone, possiamo scegliere settimana per settimana che tipo di educazione scolastica impartire e selezionare il tipo di istituto/collegio più adatto alle nostre esigenze. Una volta organizzata la tabella dei corsi, la piccola comincia a seguire le lezioni. Il tutto viene visualizzato attraverso una breve animazione, seguita dal risultato in forma di commento che il tipo di insegnamento ha determinato a livello delle caratteristiche della futura principessa. Dato il budget limitato, saremo spesso costretti a trovare a nostra figlia un lavoro *part-time* che consenta a noi di rimpinguare il portafoglio e a lei di acquisire nuove e utili esperienze. Inizialmente, per via dell'inesperienza della vostra futura erede, questi impieghi non consentiranno un gran ritorno economico; con il passare del tempo però, i guadagni potranno crescere a ritmi esponenziali. Sia il lavoro che lo studio aumenteranno notevolmente lo stress di vostra figlia; è quindi essenziale inserire nella tabella degli impegni dei momenti di riposo che vanno dallo *shopping* alle vacanze nelle località turistiche. Ulteriori elementi che possono influire sull'evoluzione del vostro personaggio sono i regali che potete offrirle e gli abiti che le farete indossare. Attenti quindi a non agghindarla con completi provocanti o rischierete di rovinarle la reputazione. Per verificare i progressi della futura principessa abbiamo accesso ad una completa tabella di statistiche oppure possiamo rivolgerci direttamente a lei usufruendo di un menu di frasi pre-impostate. Se pensate che sei ore di gioco siano poche, sappiate che è estremamente improbabile riuscire a trasformare vostra figlia in una principessa alla prima partita. Terminare il gioco con il migliore dei finali è un'operazione che richiede un giusto bilanciamento tra i vari insegnamenti, lavoro e svago, un obiettivo difficile da ottenere tanto in un videogioco quanto nella vita reale. Esagerate con i lavori *part-time* come domestica e vi ritroverete alla fine del gioco con una perfetta cameriera, concentratela sullo studio delle arti della guerra e avrete una nuova pulzella d'Orleans. *Princess Maker* vendette centinaia di migliaia di copie in poche settimane nonostante un prezzo di vendita assolutamente esorbitante (14.800 yen, più di 220.000 lire

(Sopra) **Heroine Dream è *caratterizzato da un singolare character design.***

(Qui a fianco) **Prime 2 è *considerato da molti il migliore episodio della saga.***

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI GIAPPONESI

PLAYSTATION USA UNIVERSALE	TEL
BUSHIDO BLADE	L.125.000
BIGLIARDO IN 3D	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 2	TEL
DAKAR 97	L.139.000
DRAGON BALL Z 2	L.139.000
F1 CIRCUS	L.139.000
FIGHTERS IMPACT	TEL
GT MAX TOURING CAR	L.139.000
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
HYPER RALLY	L.79.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTERS 96(PRIMI DI LUGLIO)	
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.139.000
MARVEL S.HEROS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD	L.99.000
RAGE RACER	TEL
RANMA 1/2	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SEXY PARODIUS	L.129.000
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SENGOKU MESOUH	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TWEEN GODESSES	TEL
TIME CRISIS (27/6)	TEL
JOYPAD PSX	L.39.000
FINE SCORTA:	
BURNING ROAD USA	L.49.000
PROJECT OVERKILL USA	L.49.000
SOVIET STRYKE USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
NHL FACE OFF USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI EURO

AIR COMBAT	L.49.000
AYRTON SENNA KART DUEL	L.79.900
CASPER	L.68.900
DARKSTALKER	L.69.000
EXHUMED	L.94.900
IRON & BLOOD	L.54.000
PANDEMONIUM	TEL
PITBALL	L.59.000
PLAYER MANAGER	L.94.900
PORSHE CHALLENGE	L.79.900
REBEL ASSAULT 2	L.99.900
RESIDENT EVIL	TEL
TOMB RAIDER	L.89.000
TOTAL NBA 97	L.95.900

GIOCHI USATI DA L.29. A L.49.
RITIRIAMO USATO ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CD MUSICALI CARTONI JAP:

SERIE DRAGON BALL Z	L.39.000
SERIE SAILOR MOON	L.39.000
SERIE RANMA 1/2	L.39.000
STAMP.T-SHIRT DRAGONBALLZ	L.10.000
STAMPAT-SHIRTSAILORMOON	L.10.000
FELPE SAILOR MOON	L.45.000
FELPE DRAGON BALL Z	L.45.000
SALVADANAI DBZ O S.M.	L.35.000

VIDEOCASSETTE LINGUA ORIGINALE:

DRAGON BALL Z	L.34.000
GUNDAM	L.34.000
RANMA 1/2	L.34.000

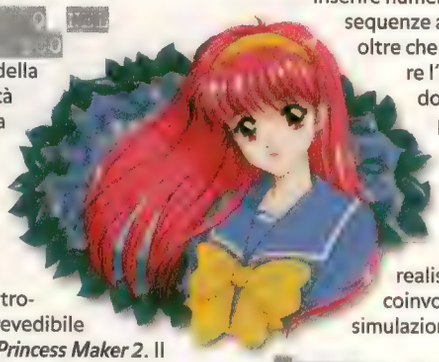
CONFEZIONE 10 PERSONAGGI SUPER DEFORMED DRAGON BALL Z L.39.000

PERSONAGGI DRAGON BALL Z DAI 10CM AI 20CM L.29.000 CIASCUNO
COLLEZIONE DA 20 MODELLI.

al cambio attuale - per fare un confronto, un titolo nuovo per PlayStation ha un prezzo di 5.800 yen, pari a 80.000 lire). Un semplice gioco era diventato un autentico fenomeno di massa...

[illegible]

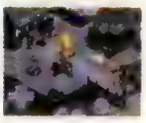
Forte della popolarità raggiunta in pochi mesi da ***Princess Maker***, nel 1993 Gainax introduce il prevedibile seguito, ***Princess Maker 2***. Il sequel verrà convertito sulle piattaforme ludiche più diffuse, PC Engine, Sega Saturn e PC IBM compatibili. ***Princess Maker 2*** introduce numerosi miglioramenti grafici e sonori e un'inedita ambientazione *fantasy*. Se il primo episodio era nato dalla fusione delle avventure con le simulazioni, il secondo attingeva a piene mani dall'universo dei giochi di ruolo, che in Giappone era letteralmente esploso grazie a ***Dragon Quest*** e ***Final Fantasy***. Nel seguito la bambina che sarà oggetto delle vostre amorevoli cure vi è stata affidata dagli dei delle stelle in cambio del vostro eroico salvataggio di un villaggio attaccato dal demonio. Gli elementi *fantasy* non si limitano semplicemente allo scenario: ***Princess Maker 2*** include marche di riconoscimento proprie ai giochi di ruolo come l'accumulo di crediti da investire, l'importanza di "vivere" esperienze e accrescere la popolarità. Rispetto al primo episodio, il giocatore deve prestare maggiore importanza all'addestramento militare della figlia oltre che all'acquisto di armi ed equipaggiamenti. Gli eventi speciali, già presenti nel primo episodio, assumono ora una maggiore complessità tanto da dover essere tenuti in particolare considerazione durante la scelta degli insegnamenti. Essere notata a una festa danzante o uscire vincitrice da un torneo permettono di accrescere in modo significativo la popolarità della figlia virtuale e quindi di avvicinarsi all'obiettivo. E' stata inoltre introdotta la possibilità di scegliere un eventuale marito tra un ampia rosa di pretendenti che includono nobili, commercianti, contadini e persino il diavolo in persona! L'incremento del numero di voci nelle caratteristiche della protagonista ha consentito di aumentare a trenta il numero di finali possibili tra i quali abbiamo la possibilità di diventare una regina, un primo ministro, una strega e persino una cabarettista. L'introduzione del supporto ottico ha infine contribuito a inserire numerose sequenze animate oltre che consentire l'utilizzo di doppiatori per rendere i dialoghi con i vari personaggi più realistici e coinvolgenti. La simulazione totale?



[illegible] di Sakura

Per il terzo episodio della saga - il primo per Sony PlayStation - Gainax si affida a Ninelives, una software house fondata da Akai Takami nel dicembre del 1992. ***Princess Maker Fairy Tales Come True*** presenta miglioramenti grafici e sonori notevoli. La storia conserva ancora elementi *fantasy*: la bambina di turno è infatti la figlia delle regina delle fate che sogna per la sua prole un futuro come principessa nel mondo

PRINCESS MAKER 3 *È AL MOMENTO DISPONIBILE SOLO SU PLAYSTATION.*



SAKURA TAISEN *HA VINTO BEN QUATTRO PREMI CESA ALL'ULTIMO* TGS.

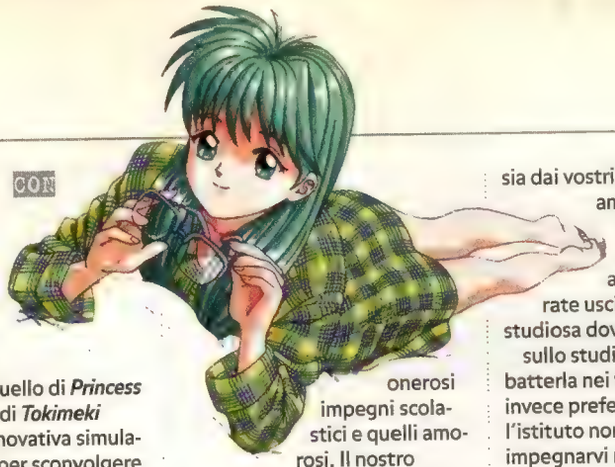
degli umani. La versione PlayStation permetteva di scegliere la classe del personaggio (guerriero, mercante, prestigiatore etc.) tra le otto disponibili. Le animazioni che mostrano la nostra pupilla frequentare i vari corsi sono ora rappresentate in grafica isometrica, mentre le persone con cui dialogate appaiono in primo piano mediante illustrazioni di dimensioni considerevoli. La meccanica di gioco rimane sostanzialmente invariata ad eccezione degli elementi RPG, qui decisamente meno evidenti. E forse per questo motivo che vi sono alcuni fan della serie che continuano a preferire il secondo episodio della saga.

[illegible] e Vampiri

Com'era lecito attendersi, i successi di Prime hanno spinto le software house a proporre una mole notevole di cloni nel tentativo di bissare il successo dell'originale. Nessuna di queste, fino ad ora, ci è riuscita. Uno dei più recenti usciti per PlayStation è ***Queens Road*** (Angel). L'elemento competitivo è qui più marcato che nell'originale: dobbiamo infatti competere con più principesse appartenenti a regni rivali e superarle in abilità, bellezza e forza. Scopo del gioco: diventare la regina dei cinque regni. Vitale ai fini del gioco è anche l'educazione militare: allestire un buon esercito è indispensabile per difendersi dai frequenti attacchi degli altri regni. Occorre, tuttavia, usare una certa moderazione: esagerando col rigore si finirà per creare una principessa crudele e spietata. Meno recente ma sicuramente più singolare è ***Bloody Bride Imadoki no Vampire*** di Atlus che vi vede nei panni di un giovane vampiro incapace, a causa della sua goffaggine, di avvicinare le sue giovani vittime. Per evitare di morire di fame è costretto quindi a frequentare per tre anni un liceo superiore migliorando il suo fascino di giorno e cercando vittime da dissanguare di notte.

Altri e altre [illegible]

L'ambientazione scolastica non è una novità nelle simulazioni di crescita in quanto e già stata utilizzata nel 1993 da quello che si può considerare l'anello di congiunzione tra questo genere di giochi e le *date simulation*. ***Graduation*** di Head Room innova la classica meccanica di gioco introdotta da Prime con alcuni elementi che diventeranno autentiche marche di riconoscimento del sottogenere dei simulatori di appuntamenti. Il primo è la particolare cura grafica delle ragazze virtuali, riprese spesso in pose sexy che nulla hanno da invidiare ai giochi *hentai* per adulti. Sono state inseriti un gran numero di personaggi caratterizzati da differenti personalità, al fine di soddisfare i gusti di un'ampia fascia di pubblico e rendere più vario il gioco. A differenza di ***Princess Maker***, in ***Graduation*** non abbiamo una sola persona da crescere ed allevare, bensì un'intera classe di un liceo femminile giapponese. In realtà, sono "solo" cinque le studentesse che sarà nostro compito educare al meglio per farle arrivare al diploma con il massimo dei voti. La difficoltà di dover gestire l'educazione di più ragazze è considerevole se si pensa che è possibile svolgere il ruolo di tutore "a turni", intervenendo su un personaggio solo una sola volta alla settimana e lasciando nel contempo alle altre la completa libertà di gestire i loro impegni settimanali. Come in ***Princess Maker*** vi sono alcuni eventi speciali che irrompono nella tranquilla vita scolastica come i terrificanti test semestrali (che in Giappone durano una settimana!), le gare sportive e le opere teatrali. Tra i molteplici finali del gioco può anche capitare che una o più studentesse si innamorino del proprio professore. Grazie alla sua popolarità, o meglio a quella delle sue procaci protagoniste, ***Graduation*** ha figliato *sequel* e *spin-off*. Uno dei più singolari è ***Graduation R***, nel quale le ragazze disegnate sono state sostituite da autentiche attrici nipponiche digitalizzate. Molto simile dal punto di vista grafico è ***Debut*** che sostituisce il ruolo di professore a quello di talent scout. Il nostro compito consiste nel trasformare un gruppo di giovani ragazze in affermate e popolari *idol* (giovani giapponesi che vengono lanciate nel mondo dello spettacolo come ballerine, attrici e cantanti, e la cui carriera termina solitamente nel giro di un anno).

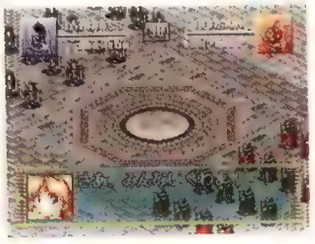


DA KONAMI CON AMORE...

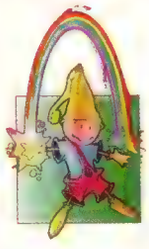
Nel 1994, Konami introduce un gioco per PC Engine che ha un impatto persino superiore a quello di ***Princess Maker***. Si tratta di ***Tokimeki Memorial***, un'innovativa simulazione che finirà per sconvolgere la vita di molti studenti giapponesi oltre che segnare la nascita di un nuovo sottogenere: le simulazioni di appuntamenti. Il successo di ***Tokimemo*** (come avrete capito ai giapponesi piace abbreviare i nomi) è impressionante e presto la versione per l'immortale 8-bit NEC viene seguita da quelle per PlayStation, Super Famicom, Saturn e *coin-op*. Attualmente, Konami sta sviluppando la versione per Windows 95. ***Tokimeki Memorial*** ha venduto più di un milione e duecentomila copie in Giappone ed è stato giudicato il migliore videogioco del 1996. Ambientato nel liceo superiore Kirameki, ***Tokimemo*** ci permette di indossare la divisa di uno studente a metà tra Yota Moteuchi e Ataru Moroboshi, che dovrà riuscire a barcamenarsi tra gli onerosi impegni scolastici e quelli amorosi. Il nostro obiettivo principale è quello di conquistare il cuore della ragazza dei vostri sogni, Shori Fukisaki. L'amata digitale è personalizzabile in base ai nostri gusti: tra i parametri disponibili ci sono data di nascita e gruppo sanguigno (i giapponesi lo considerano un dato importante per stabilire le affinità di coppia). All'interno del gioco ci sono inoltre altre dieci ragazze, dal carattere eterogeneo, che possono costituire un valido sostituto nel caso la prediletta fosse un obiettivo proibitivo. Una volta terminato il liceo (che in Giappone dura tre anni), la ragazza che avrete conquistato vi aspetterà sotto l'albero leggendario del Kirameki KooKoo per dichiararvi il suo amore. L'atteggiamento della ragazza nei vostri confronti dipenderà sia dai vostri risultati maturati in ambito scolastico, sia dal vostro comportamento nella sfera amorosa. Se desiderate uscire con una ragazza studiosa dovrete concentrarvi sullo studio e possibilmente batterla nei test scolastici; se invece preferite la più bella dell'istituto non vi rimane che impegnarvi nella cura del vostro aspetto fisico e attendere che si scontri "accidentalmente" con voi. Ovviamente, nel caso foste indecisi, potrete provare a conquistare più ragazze contemporaneamente con tutti i rischi che il caso comporta.

Fortunatamente non dovrete affrontare questa difficile impresa da soli: sarete infatti aiutati a più riprese dal vostro compagno di classe, Yoshio Saotome. Yoshio ha l'hobby di collezionare informazioni e numeri di telefono di tutte le ragazze "interessanti" del liceo, informandovi sulla situazione dei loro rapporti amorosi. L'interfaccia di ***Tokimeki Memorial*** s'ispira palesemente a quella delle simulazioni di crescita: si tratta di allestire un'agenda di impegni settimana per settimana. La variante nel tema sono gli appuntamenti che normalmente chiederete per telefono (*"Mi ami? Ma quanto mi ami?"*) alle interessate. Dopo ogni appuntamento - che andrà pianificato con estrema cura - vi viene chiesto di valutare l'esperienza appena vissuta. La risposta che darete è essenziale per la buona riuscita dell'operazione: una parola sbagliata in que-

ANGELIQUE È *L'ANTITESI DI* TOKIMEMO.

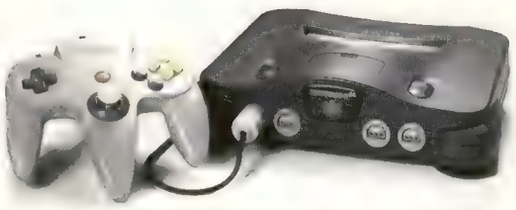


QUEEN'S ROAD, *LA STRADA PER DIVENTARE REGINE È IRTA DI OSTACOLI.*



L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES



NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

MAX PUBBLICITÀ SNC T 06/39740473

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

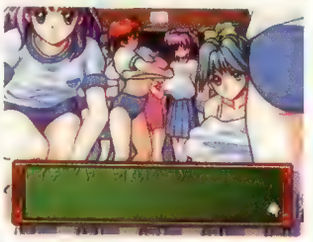
sto momento potrebbe rendere vani tutti gli sforzi compiuti. Altri pericoli letali possono essere rappresentati dai compleanni, dalla festa di San Valentino e della occasionali possibilità di spiare nelle docce o negli spogliatoi femminili. Come in ***Prime***, sono stati introdotti numerosi eventi speciali che qui sono rappresentati da sottogiochi. Il più incredibile tra questi è senza dubbio il *bonus stage* di ***Twinbee*** nel quale dovrete affrontare tutti i boss del popolare sparatutto targato Konami. Degne di nota sono anche numerose parodie tra cui quella di ***Final Fantasy***, che incontrate quando affrontate avversari come teppisti o alieni, e le deformazioni dei complessi musicali più in voga in Giappone. Sulla scia del successo di ***Tokimemo*** sono nati alcuni *spin-off* come la serie di avventure grafiche che inizierà quest'estate con ***Tokimeki Memorial Drama Series Vol.1 Nijiro no Seisyun*** e il *puzzle game* ***Tokimeki Memorial Taisen Pazurudama***. Estremamente numeroso è anche il *merchandising* che spazia dagli orologi da tavolo ai CD con la colonna sonora del gioco. Di ***Tokimeki Memorial*** è in fase di lavorazione un *sequel* per la cui realizzazione Konami ha chiesto consiglio direttamente ai fan giapponesi del gioco. ***Tokimeki 2*** incentiverà l'aspetto competitivo con l'introduzione di rivali in amore, un maggiore dettaglio nella sezione dedicata ai club scolastici, un migliore impiego dei periodi di vacanza (qui trattati come normali giorni della settimana) e infine un numero superiore di ragazze. E' incerto se l'ambientazione sarà sempre il liceo Kirameki oppure un'università. Segnaliamo infine che Toei e Fuji TV hanno annunciato la versione animata di ***Tokimeki***: i *cross-over* mediali sono una pratica comune dell'industria culturale.

[illegible]

La risposta di Koei al popolare simulatore di appuntamenti della Konami è ***Angelique***. Il gioco, pensato appositamente per un pubblico femminile, miscela le tematiche delle simulazioni di crescita con quelle di appuntamenti. In ***Angelique*** la protagonista deve riuscire a diventare regina, imponendosi su una pericolosa rivale e cercando nel contempo di conquistare più ragazzi possibile tra i nove a disposizione. Al termine del gioco, il nostro personaggio dovrà scegliere se diventare regina oppure sposarsi con l'amato. Pensato per un target adolescenziale, buona parte delle centomila copie di ***Angelique*** sono state vendute a impiegate e casalinghe. Il gioco innesca infatti un meccanismo di identificazione molto forte in una società, quella giapponese, caratterizzata da una sfrenata competizione nei rapporti interpersonali e in quelli lavorativi. Il buon successo di questo gioco ha spinto Koei a realizzare alcuni *sequel*, convertiti per le migliori console sul mercato nonché una simulazione politico/diplomatica intitolata ***Fushigi no Kuni no Angelique***.

[illegible]

Vista l'elevata popolarità di questo genere di giochi anche Sega ha deciso di introdurre una simulazione di crescita. Il progetto è stato affidato a RED Company, una software house che si è distinta nella produzione ludica per PC Engine. L'idea era quella di creare un gioco che riunisse i generi più in voga in Giappone, fornirgli una storia complessa e coinvolgente e soprattutto una veste grafica e sonora di elevata qualità. Per ottenere i migliori risultati possibili, sono stati coinvolti nello sviluppo del gioco personalità dell'industria culturale nipponica del calibro del disegnatore Kosuke Fujishima (*Oh, mia Dea!*) per il *character design*, Ouji Hiroi (*Far East of Eden*) e Kouhei Tanaka per la colonna sonora. Il risultato di questi sforzi è ***Sakura Taisen***, un prodotto su due CD dalla qualità tecnica così elevata da meritarsi ben quattro premi CESA all'ultimo *Tokyo Game Show*. Attualmente, la popolarità di ***Sakura Taisen*** è seconda solo a quella di ***Final Fantasy VII***. I programmatori sono stati capaci di toccare le corde giuste dell'utenza, fondendo insieme tre generi di successo come l'avventura grafica, il *war game* a turni e la simulazione di appuntamenti. La struttura narrativa del gioco è chiaramente influenzata dalla produzione animata nipponica: ***Sakura Taisen*** si apre con una vera e propria sigla (che varia a metà della serie) e brevi anticipazioni alla fine di ogni capitolo, proprio come nei cartoni animati. La longevità e la varietà sono assicurate da finali multipli e dalla presenza di numerosi sottogiochi. Anche ***Sakura Taisen*** ha generato una serie di *spin-off* tra i quali vi è un *puzzle game* intitolato ***Sakura Taisen Hana Gumi Tsuushin*** ed un CD contenete il *making* del gioco.



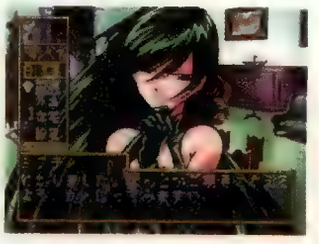
LA POPOLARITÀ DI TOKIMEMO HA RAGGIUNTO LIVELLI ELEVATISSIMI E IL SUO SUCCESSO È IN BUONA PARTE DOVUTO ALLA CARATTERIZZAZIONE DEI PROTAGONISTI.

[illegible]

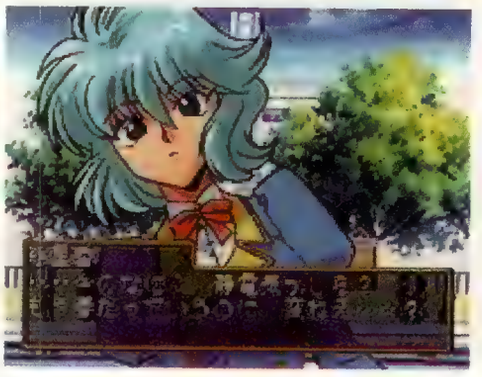
Il fenomeno della clonazione sembra avere colpito molto più le simulazioni d'appuntamenti che quelle di crescita. Non si contano infatti le *date simulation* uscite in questi ultimi due anni. Tra queste le più interessanti sono: ***Noel*** di Pioneer, con solo tre ragazze, ma dall'interattività elevata. ***Heroine Dream***, ambientato nel mondo delle *idol*. ***M***, basata sullo scambio di diari tra coppie. ***Marriage***, dove l'obiettivo del giocatore non è il fidanzamento, bensì il matrimonio. ***Dokyusei if***, sempre ambientato in un liceo ma caratterizzato da scene particolarmente sexy. ***Roommate***, che si limita al rapporto con una graziosa compagna di stanza e che vanta un complesso *data base* di dialoghi e situazioni che fornisce ai suoi personaggi una parvenza d'intelligenza artificiale. Takara ha recentemente convertito il titolo PC ***Eberouge*** su PlayStation. Il gioco miscela tematiche *fantasy* con ambientazioni scolastiche proprie delle simulazioni di appuntamenti. Citiamo infine ***True Love Story***, che si differenzia da ***Tokimemo*** solo per una veste grafica ancora più curata ed accattivante.

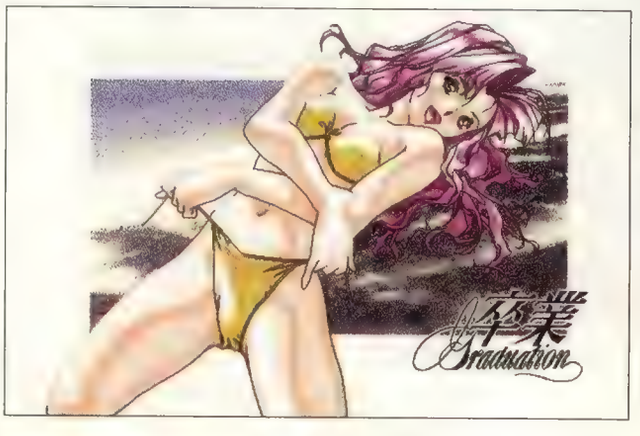
Data la loro singolarità, gran parte di questi giochi probabilmente non arriveranno mai in occidente, nemmeno attraverso l'importazione parallela (che comunque non risolverebbe il complesso problema della barriera linguistica). Vi è però una piccola speranza che il genere delle simulazioni di crescita attecchisca anche qui grazie a tre titoli che presto dovrebbero venir adattati per il mercato occidentale. Questi sono ***Princess Maker 2*** e ***Graduation***, al momento annunciati solo per personal computer, e ***Tokimeki Memorial*** che dovrebbe venir convertito anche per console. In un mercato povero di idee originali come quello attuale, le simulazioni di crescita e di appuntamenti porterebbero senza dubbio una ventata di stravaganza che dovrebbe giovargli parecchio.

DIEGO CORTESE



BLOODY BRIDE: UNA GROWING SIMULATION DECISAMENTE AL SANGUE.





Sony PLAYSTATION Center

soft MANIA

Console & Computer Fan

Sony PSX Euro 299.000

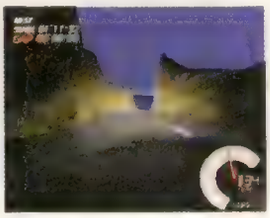
Sony PSX Universale 389.000

DISPONILI:
Vandal Hearts
Dracula X
V-Rally
I.SS Pro • Tenka
versione PAL!

Offerte su:
Joypad
Memory Card
Joystick e tutta
l'accessoristica
SONY

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania



V-Rally

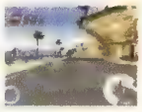
Cinque o sei anni nel campo dell'elettronica di consumo, e in particolar modo in quel vasto settore che si occupa di intrattenimento ludico, sono da considerarsi quasi al pari di un'era geologica ed è quindi proprio lontano nel tempo e nella memoria il ricordo di una scheda *arcade* contenente un certo *V-Rally*. Gioco bidimensionale, visuale dall'alto, area rotante affinché la vettura del giocatore fosse sempre puntata verso l'alto, sei circuiti e otto automobili tra cui scegliere. Questo è l'identikit di un gioco ormai appartenente alla categoria dei cari prodotti estinti; che sia un male?

Infogrames e Ocean rispondono a modo loro e, per fornirci un indizio e un metro di paragone con il passato, hanno pensato bene di pubblicare il "loro" *V-Rally*, un simulatore di guida con grafica tridimensionale, sonoro stereo surround, una serie di tracciati distribuiti in sette differenti regioni e dieci automobili che rispondono ad alcuni dei più famosi nomi nel campionato del mondo tra cui scegliere. L'identikit di un successo?

IMMAGINI PRELIMINARI

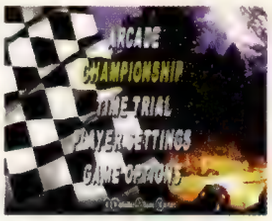
La scelta di un lettore CD-Rom a doppia velocità in dotazione a PlayStation si sta rivelando poco lungimirante e rende la sezione di accesso ai dati ormai obsoleta. I risultati sono sotto gli occhi di tutti: qualche manciata di secondi e compaiono le schermate introduttive, un altro po' di caricamento e in poco meno di un minuto giunge il menu principale. Ho una particolare predilezione nei confronti di queste schermate di scelta in quanto rappresentano il primo impatto con il gioco vero e proprio; nel loro complesso definiscono e sottolineano l'impianto principale del prodotto rendendone intuibile la probabile qualità. *V-Rally* offre le classiche modalità di gara: *arcade*, giri di prova a tempo e campionato, nonché due menu per le opzioni. Uno è per i settaggi dei giocatori e permette di scegliere una delle dieci vetture presenti, i tasti associati alle funzioni del pad, il nome del giocatore e così via. Il secondo, relativo alle opzioni di gioco, offre una panoramica più ampia,

IL CAMBIAMENTO DELLE CONDIZIONI CLIMATICHE INFLUISCE NETTAMENTE SULLE CONDIZIONI DI GUIDA, NON COME ACCADE IN MOLTI TITOLI CONCORRENTI IN CUI GUIDARE SUL BAGNATO O SULL'ASCIUTTO È ESATTAMENTE LA MEDESIMA COSA.



ed è possibile selezionare il numero di giocatori, la difficoltà, le classiche opzioni per il sonoro, *memory card* e numero di giri. Tra tutte queste spiccano però le mai-abbastanza-osannate opzioni legate alla gestione dello schermo, che oltre a permettere di centrare l'immagine sia in formato 16/9 che 4/3 offrono la scelta tra *split screen* orizzontale e verticale. Quello verticale, eccellente su schermi a 16/9, propone una visuale alquanto ristretta sui televisori tradizionali: è quindi preferibile su questi ultimi l'opzione orizzontale che, per inciso, genera una comunque ottima visione dell'orizzonte. L'insieme di opzioni è eccellente e merita una promozione a pieni voti: si potrebbe anche aggiungere la lode per quell'opzioncina "*Load Data Disc*", che, questo posso anche anticiparlo, nel caso di questo gioco significa consapevolezza da parte dei programmatori di aver creato un ottimo prodotto, in grado di durare nel tempo senza necessitare di un aggiornamento sotto forma di seguito. Il tutto con buona pace di coloro che producono *sequel* spesso identici nella meccanica di gioco ai predecessori, e con aggiornamenti relativi solo ad alcuni dati che, nel caso di *V-Rally*, potrebbero

Titolo : V-Rally
Casa : Infogrames
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-4 (Link)
Genere : Racing



riguardare nuove vetture e loro assetti, nuovi percorsi, nuove opzioni, e perché no, nuova colonna sonora. La selezione della modalità arcade porta alla scelta di diciotto possibili circuiti suddivisi in tre livelli di difficoltà: scelto il tracciato su cui gareggiare è possibile modificare l'assetto della macchina cambiando i pneumatici a seconda degli agenti atmosferici e della conformazione del terreno, agendo sulla durezza delle sospensioni, sulla lunghezza dei rapporti e aggiustando la quantità di sovra e sottosterzo. L'assetto è decisamente incisivo sul comportamento delle vetture ed è cosa molto gradita la possibilità di modificarlo anche durante la gara tramite il menu della pausa, permettendo così di sperimentare e trovare quello più consono al proprio stile di guida e al circuito che si sta affrontando (soprattutto si evitano i tempi di caricamento tra menu e pista, decisamente sopra la media degli altri giochi di guida).
La modalità campionato offre invece ventuno tracciati suddivisi in sette regioni: si va dalle assolate strade costiere di Corsica e Spagna agli infami e fangosi sterrati del campionato inglese passando per deserti, alpi e giungla e in terre esotiche quali Indonesia Nuova Zelanda e Africa. Diciotto dei circuiti qui presenti sono uguali a quelli della modalità *arcade*: cambiano solo le condizioni climatiche (neve, nebbia, pioggia, nuvoloso) e temporali (mezzogiorno, tramonto, notte) in cui si guida .E' opportuno dunque modificare ancora l'assetto della macchina e adattarlo alle nuove condizioni. A differenza della modalità *arcade* che funziona con un sistema di *check point* e tempo limite, il campionato è a punti e senza limiti di tempo.
Infine il *time trial* permette di provare giri da record ma solo sulle piste che si sono vinte in precedenza. In effetti all'inizio è possibile effettuare la sessione di prova solamente sulle prime quattro piste del modo arcade; naturalmente non mancano i "fantasmi" del giro più veloce, ma non mi è sembrato possibile salvarli su *memory card*. Speriamo quindi nel *data disc*.

L'Occhio Critico

L'aspetto visivo e sonoro (l'orecchio critico) è eccellente: appena comincia la gara, dopo l'abbondante manciata di secondi passata a guardare la schermata introduttiva del percorso, la telecamera ruota attorno alle tre vetture sulla linea di partenza e atterra sul paraurti (l'arcinota soggettiva del paraurti). Cambiando visuale questa si posiziona dietro e sopra la vostra macchina (l'ancor più famosa visuale "modello Iveco Turbo Star" a un metro dal "sedere"). Ciò che più colpisce è comunque la quantità di dettagli presenti in pista e al bordo della stessa in relazione alla fluidità con la quale gira il gioco: la cosa più eclatante è che questa si mantiene anche in *split screen*, nonostante la diminuzione dei tifosi a fianco del circuito e un leggero rallentamento della velocità (non della fluidità) di gioco. Il numero di *textures* applicate agli oggetti è fenomenale e la quantità di questi ultimi è decisamente elevata, anche se a prima vista può sembrare il contrario. La "costruzione" delle piste non si limita alla carreggiata e agli immediati dintorni, ma offre una visione ben più vasta di ciò che è fuori portata rispetto al mezzo pilotato: capita quindi di scorgere, specie negli incidenti più spettacolari, dettagli come case, dirupi e strade laterali altrimenti invisibili dal tracciato normalmente percorribile. Gli effetti metereologici e temporali sono poi realizzati con una classe insospettabile, soprattutto quelli legati ai fari che illuminano i circuiti nelle gare notturne: eventuali incidenti producono l'interessante effetto di mostrare come effettivamente funzioni l'algoritmo che calcola la proiezione dei fari sull'ambiente circostante, e vi assicuro che vedere la macchina proiettare i suoi fari giù per un dirupo e illuminare la riva del mare e qualche scoglio mentre si sta capottando è un effetto da brivido!
Le ambientazioni sono varie sia da regione a regione sia all'interno di uno stesso circuito, così come varia la conformazione del terreno e la sua composizione: capita infatti di trovarsi su sterrati fangosi in cui la macchina tende a sottosterzare in maniera esagerata e trovare del terreno un po' più secco nella controcurva su cui riprendere l'aderenza perduta in precedenza. Lo stesso vale per la neve e certe zone ghiacciate, per la pioggia e i tratti di pista pieni di pozzanghere e via dicendo; tutto questo con una resa grafica al di sopra della media. Ci sono però dei limiti a tanta abbondanza e grazia, e sono legati a diversi aspetti delle scelte grafiche adottate: le macchine sono leggermente deformi, sia nello schermo di selezione che durante il gioco vero e proprio, e ogni tanto si verificano effetti di *bad clipping* in condizioni metereo-

Alcune schermate "di contorno": scelta della vettura da pilotare, selezione della modalità di gioco, scelta del percorso e settaggio della macchina.

(Foto a sinistra): rallentamenti e perdita di fluidità sono praticamente irrilevanti anche utilizzando lo split screen, disponibile sia in orizzontale che in verticale.

logiche non ottimali (ovvero quando non c'è il sole), evidenti specialmente nelle piste notturne. Certamente questo avviene per mantenere costante la fluidità e permettere il perfetto controllo della vettura. Perfetto solo se si è in grado di controllarla, infatti il modello di guida è incredibilmente sensibile e nelle prime partite è quasi impossibile tenere in strada anche la macchina più scarsa (Peugeot 106 e Citroen Saxo sono due esempi di vetture con poche pretese). L'unica è sperimentare e leggere attentamente il manuale (o, probabilmente, utilizzare un *controller* analogico) che fornisce consigli spassionati sulla buona guida e sulla corretta esecuzione di manovre quali derapate controllate e salti; consigli da seguire attentamente per ottenere prestazioni decenti e risparmiarsi così gli spettacolari, ma a volte troppo lunghi, incidenti. E proprio gli incidenti abbisognano di un loro piccolo spazio: subito alla partenza le vetture avversarie, entrando in contatto con quella utilizzata dal giocatore, ne provocano lo slittamento, la perdita di aderenza e il conseguente sbandamento. Le correzioni necessarie a mantenere in carreggiata la vettura devono essere immediate pena il testacoda e uno snervante aumento del *gap* (la distanza tra il giocatore e la macchina immediatamente precedente) a quattro o cinque secondi: distanza ancora accettabile, ma andando sopra i sei si perde il contatto visivo con gli avversari. Con i concorrenti spariti all'orizzonte la reazione è quella di correre come pazzi, tagliando le curve il più possibile e qui si annida un'insidia notevole: il bordo pista è quasi sempre formato da dossi o cunette che prese a una certa velocità si trasformano il letali rampe per il decollo della vettura (con un po' di fortuna o abilità è possibile utilizzarle per mettere la macchina su due ruote, ma a pi˘ di 100 Km/h decisamente improbabile evitare il ribaltamento) e il successivo schianto della medesima, schianto che purtroppo non produce effetti paragonabili a quelli visti in *Destruction Derby 2*. Infatti la macchina resta sempre come fosse appena partita: niente ammaccature, niente fari rotti (davvero un peccato!), niente ritiro dalla gara... Cosa che invece capita sovente agli avversari che si fermano a bordo pista con la macchina intatta.

E' lei o non è lei? Certo che è lei, l'auto-mito per eccellenza, la Subaru Impreza Turbo 4WD, 300 cavalli davvero difficili da tenere a bada...

[illegible]

Dopo l'iniziale frustrazione dovuta in gran parte all'impossibilità di vincere o addirittura di arrivare al primo *check point*, si fa strada la consapevolezza e la sensazione di essere alla guida di un'auto: di qui la necessità di guidare in maniera un po' meno spericolata, di utilizzare il freno per impostare le traiettorie, di prestare attenzione al comportamento degli avversari (e magari tentare di buttarli fuori strada) evitando di sorpassarli nel mezzo di curve o serpentine troppo strette. Cresce anche la sensazione di un maggior controllo della vettura sia in strada che negli incidenti, diventa sempre più semplice recuperarla dopo testacoda o ribaltamenti, e giunti a questo punto si può seriamente prendere in considerazione la possibilità di puntare alla vittoria che sicuramente giungerà su tutti i tracciati a disposizione del giocatore. A questo punto restano le opzioni per la sfida con un avversario umano, e l'attesa del disco di aggiornamento; pur avendone viste delle belle dubito che ci si possa ritenere sazi ed essere pronti a porre *V-Rally* alla mercé della polvere. Ci sono tutte le premesse perché questo sia il gioco in grado di fondere l'ormai anzianotto lettore a doppia velocità della mia PlayStation e di quelle di tutti gli amanti dei giochi di guida.

GOBBO

Commento **Superfluo. No scherzo, scherzo... Nonostante alcuni piccoli difetti sia grafici che per quanto riguarda la giocabilità (il livello di difficoltà è leggermente sopra la media, anche se questo non dovrebbe essere affatto un male) *V-Rally* può essere sicurato considerato la migliore simulazione rallistica mai apparsa su PlayStation e, secondo il mio modesto parere, il miglior gioco di guida disponibile per la console Sony. Se potete giocarlo con gli amici fatelo (se avete la possibilità di sfidarvi in link ancora meglio), ma non preoccupatevi: vi divertirete un sacco anche da soli. E ricordate che per una buona guida le braccia e le gambe non devono mai essere rigide, è meglio non guidare se si è stanchi o spaventati dalla potenza della vettura e non bisogna mai sopravvalutare le proprie capacità. Ah, state attenti al freno a mano...**

Pro...

- *Eccellente simulazione fisica del mezzo*
- *Gran numero e varietà di circuiti*

Contro...

- *Colonna sonora eccessivamente ripetitiva*
- *Niente danni (anche fittizi) alla vettura*

La Pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**92**
Longevità	**88**
Originalità	**60**

90

UK GENERATION

PAGAMENTI RATEALI PER L'ACQUISTO DI CONSOLE

IN TUTTA ITALIA

RITIRO DELL'USATO

TITOLI MD E SNES DA 29.000

OCCASIONI PSX-SATURN 3DO - NEO GEO DA 39.000

TERNI - UGLY KID - Galleria del Corso 19 - Tel. 0744/406633

AREZZO - GAME OVER - Via Romana 45/ C - Tel. 0575/902197

ROMA - VIDEO CD MANIA - Via Adriano I 17/19 Tel. 06/6624438

CHIUSI - UK 5 - Via Leonardo da Vinci 49 - Tel. 0578/222233

RIETI - UK 3 - Viale Maraini 65 - Tel. 0746/274006

CHIETI - CRASH VISUAL GAMES - Via Ravizza 61/65 - Tel. 0871/64978

VENDITA PER CORRISPONDENZA

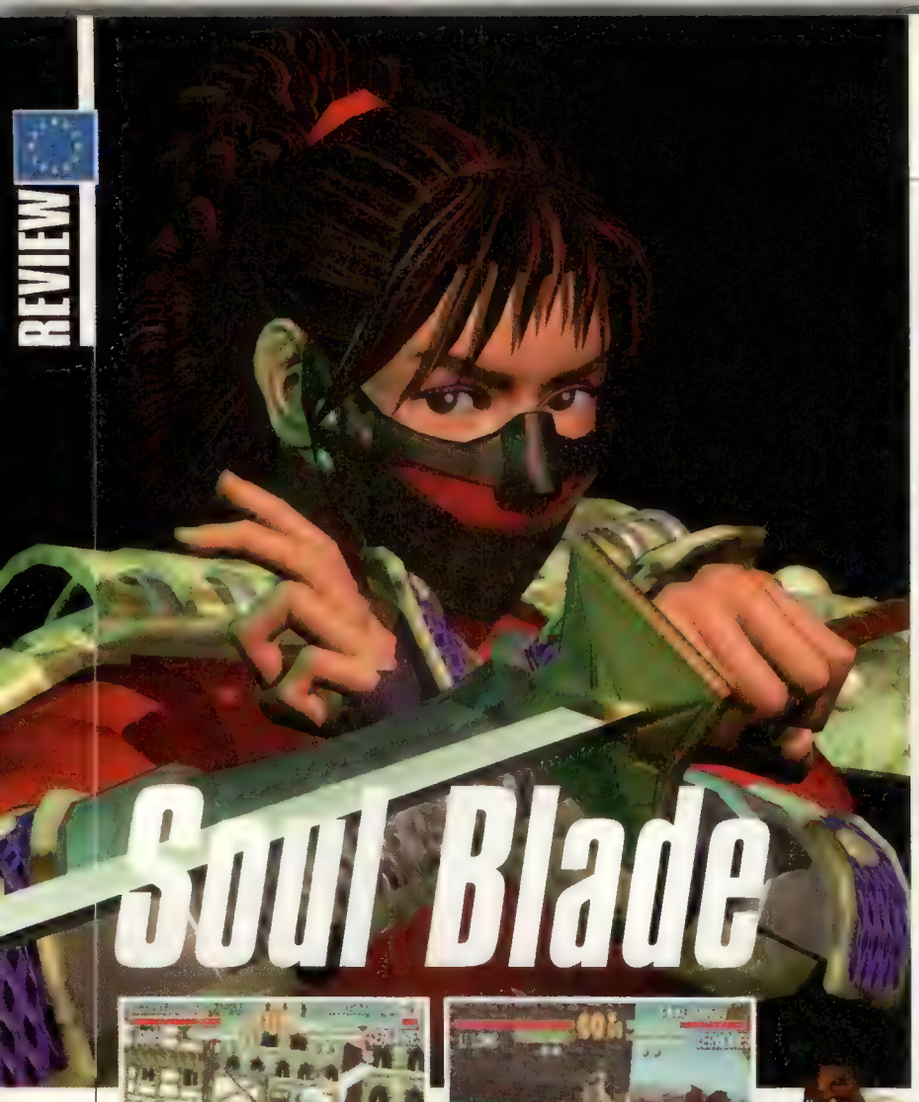
PC CDROM

SEGA SATURN

N64

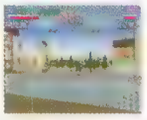
PlayStation

Soul Blade



Dopo mesi e mesi di attesa la versione europea di *Soul Edge*, alias *Soul Blade*, è finalmente arrivata fra noi con un nuovo e fiammante nome (imposto per ragione legali). Quest'ennesima conversione era attesa con una certa trepidazione e apprensione da buona parte del popolo videoludico, bramoso di scoprire se i programmatori sarebbero riusciti a mantenere intatte tutte le caratteristiche del game originale anche nella versione PAL. Beh, diciamolo subito: anche questa versione di *Soul Blade* è stata realizzata in maniera a dir poco galattica! Ci sono dei piccoli bordi, che comunque non sono eccessivamente larghi, ma la cosa più importante è che il titolo ha mantenuto intatta non solo la sua struttura, ma anche la meccanica di gioco vera e propria. La velocità dell'azione si attesta infatti su livelli ottimali ed eventuali cali di *frame* risultano difficilmente visibili.

L'unico vero cambiamento che intercorre tra questo versione e l'originale riguarda i *nunchako* di Li Long che, in questa *update*, sono stati sostituiti con un bastone a tre sezioni e questo perché i nunchako sono stati banditi dai censori inglesi che li hanno considerati troppo violenti rispetto alle spade e alle asce presenti nel gioco! Dei pazzi... Fortunatamente queste piccole modifiche non hanno minimamente alterato ciò che in origine era una fantastico e incredibile gioco di lotta che, anche in questo caso, non mancherà di tenervi incollati allo schermo per intere giornate! Graficamente i personaggi potranno anche avere meno poligoni rispetto a quelli visti in *Tekken 2*, ma il tutto è stato brillantemente compensato da un numero di dettagli molto più elevato e da particolari routine di animazione ottenute grazie all'impiego delle ormai immancabili tecniche di *Motion Capture*. Comunque è la giocabilità il vero punto forte di *Soul Edge/Blade*, una giocabilità che si basa sull'incredibile varietà di mosse a disposizione di ogni personaggio che, grazie alla loro spettacolarità e a una certa facilità nell'esecuzione, consentono di ottenere discreti risultati fin dalle prime partite. Alla Namco sono dei veri maestri nella creazione di questo genere di giochi e, anche in questo caso, i ragazzi della grande "N" sono riusciti a tenere fede alla loro reputazione realizzando un vero e proprio classico che non può assolutamente mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di questo nome!



IL RIASSUNTO

Per chi non avessero mai sentito parlare di *Soul Edge/Blade* (ma dove cavolo siete stati in questi ultimi mesi?) sappiate che si tratta di un *beat 'em up* che ha come protagonisti un gruppo di 10 baldi eroi. Ogni ominide sarà dotato di un proprio set di armi e mosse con le quali dovrà riuscire a sconfiggere, all'interno di un regolare torneo, tutti i suoi "compagni" in modo da poter mettere le sue dolci zampine sulla *Soul Blade*, una spada dai poteri a dir poco leggendari. E' questo il plot che caratterizza l'*Arcade Mode:* tuttavia esiste un'altra opzione, un'altra modalità di gioco, ovvero l'*Edge Master Mode*, che vi darà la possibilità di viaggiare per tutto il globo alla conquista delle armi dei vostri avversari. Si tratta indubbiamente di una caratteristica innovativa che incrementa in maniera sostanziale la longevità del prodotto rendendo così il tutto ancora più godibile e duraturo.

SHOGUN

Commento **L'uscita della versione ufficiale di *Soul Edge* dimostra come sia possibile evitare di scendere a compromessi quando si realizzano le versioni PAL di titoli di importazione. Ok, i bordi sullo schermo saranno anche abbastanza evidenti, ma la velocità è rimasta pressoché identica, il che vuol dire che la meccanica e la frenesia dell'azione di gioco sono rimaste pressoché invariate! *Soul Blade* può quindi essere considerato, anche in questo nuova incarnazione, una vera e propria pietra miliare nella storia dei beat 'em up, oltre che una conversione nettamente superiore all'arcade originale dal quale si differenzia grazie alla presenza di svariate modalità inedite quali Team Battle, Survival, Practice e Edge Master Mode che, di fatto, rendono questo titolo un acquisto obbligato per tutti i fan di questo combattutissimo genere!**

Titolo : SOULBLADE
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

PRO...
- *Tecnicamente ineccepibile*
- *Esaltante, frenetico e longevo*

CONTRO...
- *Lo schermo presenta dei piccoli bordi*
- *Lievi censure qua e là*

LA PAGELLA...

Grafica	**92**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**92**
Longevità	**91**
Originalità	**80**

91

RISERVATO **AI RIVENDITORI**

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

GRAZIE!

Per il successo e la fiducia che ci avete dato

Il nostro listino è ora disponibile. Contattateci per riceverlo via fax o venite a visitare il nostro show-room.

GAME GEAR™ COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM · PlayStation · GAME BOY™ · SEGA SATURN™ · SUPER NINTENDO · NINTENDO 64

VASTA ESPOSIZIONE 200 CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'

Cash & Carry

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410 FAX **7858177**

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Tobal 2

Le potenzialità di un sistema si scoprono col tempo. La storia e la logica lo insegnano. Basta dare un'occhiata al recente passato per rendersene conto: fra il *Ridge Racer* del '94 e il *Rage Racer* odierno c'è un abisso (solo in termini grafici) tanto ampio da far dubitare che girino entrambi sulla stessa console. Una maggior familiarità con l'architettura del sistema, la diffusione di nuove librerie e la costante ottimizzazione delle routine, sono alla base di un processo di "crescita" durante il quale ogni espediente, scorciatoia, compromesso o trucchetto in grado di generare una manciata in più di poligoni o aumentare il *frame rate*, viene scoperto e rivelato (o gelosamente custodito dalle software house) per essere impiegato nelle produzioni future.
Intanto, voci ufficiali di Sony diffondono la notizia che PlayStation ha, fino ad oggi, dimostrato solo il 70% delle sue potenzialità e che si arriverà a sfiorare il tetto del 100% solo fra quattro anni. Lungi dal prendere con eccessivo entusiasmo e credulità simili affermazioni, non si può restare indifferenti di fronte all'attuale livello qualitativo della cosmesi che avvolge i games di PlayStation.
Fra le tante innovazioni, la più lampante e interessante (soprattutto in vista dello scontro con il nuovo sistema a 64-bit di Nintendo), è certamente l'alta risoluzione. Una delle sue prime applicazioni compare circa un anno fa, nel primo beat 'em up prodotto da Squaresoft:

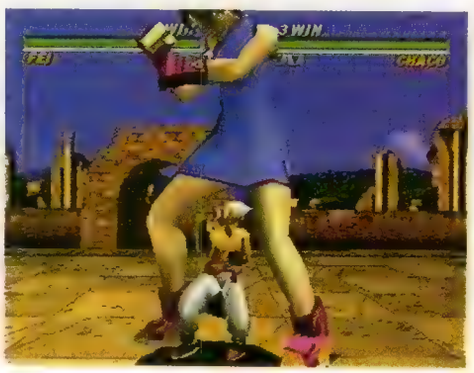
Titolo : TOBAL 2
Casa : SQUARESOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Tobal #1.
Realizzato da Dream Factory, un team composto di ex-militanti in casa Sega e Namco (a loro tempo coinvolti nella realizzazione dei rispettivi picchiaduro), *Tobal* fu oggetto di critiche discordanti che da un lato ne esaltavano il tecnicismo dei combattimenti e l'innovativo *Quest mode* e dall'altro ne criticavano la povertà visiva avvilita dalla latitanza (imposta dall'*hi-res* e dai 60fps) di *texture* ed effetti grafici extra.
PlayStation sembrava inadatta a gestire degnamente quel genere di risoluzione, e se fosse per il *Tohshinden 3* di Takara e lo *Xevious 3D/G+* di Namco verrebbe da confermarlo ancor oggi, ma qualcuno ha passato del tempo a macinare codice, accorciare routine, ritoccare un *engine* grafico mediocre per tentare l'impossibile e c'è riuscito. Quel qualcuno è sempre il team Dream

L'IMPONENTE NORK MANDA MUFU IN ORBITA.

Factory e l'impossibile si chiama *Tobal 2*.

Mai definizione di *sequel* è stata più calzante che in questo caso. Tutto ciò che di negativo c'era nel vecchio *Tobal* è stato eliminato e tutto ciò che c'era di positivo migliorato all'eccesso. Come fu per *Motor Toon GP 2*, anche questo *Tobal 2* rischia di mietere qualche vittima fra coloro che gli si accostano con la comprensibile diffidenza di chi è già rimasto scottato dal *prequel*. Sebbene il *frame rate* sia passato dai 60 ai "più che 30" (oltre i quali è oggettivamente impossibile definire un valore preciso), il numero di poligoni su schermo appare doppio se non triplo rispetto al *prequel* con i vari combattenti resi indistinguibili da un cartone animato per via dell'ottimo *gouraud shading* che ne ammorbidisce le linee e ne esalta la fisicità. Scordatevi le sfaccettature poligonali *à la* ***Virtua Fighter*** del primo episodio. In *Tobal 2* ogni personaggio è "corposo" e quasi tangibile. L'uso limitato delle *texture* persiste, ma, permettetemi di dire, le ombreggiature del *gouraud* offrono un livello di realismo ugualmente convincente e impediscono lo spixellamento in occasione di zoomate e primi piani. La difficoltà nell'animare i volti senza l'ausilio di *texture* indurrebbe a pensare a una totale inespressività, ma è proprio dall'ammirare come questo aspetto tanto minimale è stato curato dai programmatori di Dream Factory che si deduce la loro genialità ed abilità. Ogni viso infatti è animato "poligonalmente" (scusate il neologismo aberrante) con guance, labbra, sopracciglia, occhi e mandibole composte da poligoni animati per dar vita a qualsiasi espressione, ora di sorpresa ora corruc-



IL CHEAT PER INGRANDIRE I PERSONAGGI È MOLTO APPREZZATO DA FEI. UN PO' MENO DA CHAKO.

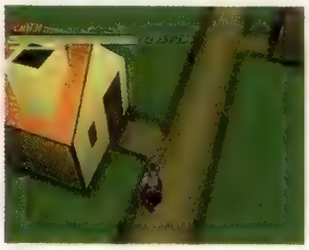
ciata o aggressiva (in taluni casi le labbra si distendono per scoprire arcate dentali rigorosamente poligonali). Inutile dire che questo particolare risulta evidente durante le scene di vittoria a fine incontro. Il tempo da me speso per descrivervi questo aspetto insignificante di un *beat 'em up* spero aiuti a comprendere la mole di lavoro alla base di questo ***Tobal 2***.
Comunque sia, le animazioni dei combattenti sono espressione di un minuzioso *motion capturing* capace di renderle realistiche come si conviene a un *beat'em up* tridimensionale dell'ultima generazione. Il ciuffo di Chuji, ad esempio, ondeggia ad ogni affondo e il suo collo muscoloso si piega ad ogni carica. Il mantellino del maestro Fei sventola deliziosamente sospinto dall'aria, mentre i seni dei vari personaggi femminili sussultano ad ogni balzo come budini (la tangibilità di cui prima assume in questo caso un imbarazzante senso erotico). Inutile dire che le movenze dei vari combattenti ripropongono fedelmente quelle reali. La velocità (prima si è parlato della fluidità) è perfetta: niente di più lontano dalle assonnate sequenze del vecchio episodio e quantomai simile alle recenti produzioni di casa Namco.
L'unico appunto all'animazione concerne quella aerea (lanci, salti e quant'altro) in cui i personaggi sembrano seguire una traiettoria predefinita e imposta piuttosto che suggerita dalle leggi della fisica. I fondali "denudati" del vecchio ***Tobal*** sono stati avvicendati da un enorme striscione bitmap alla maniera di ***Tekken*** tanto definito da risultare più affascinante di quanto si potrebbe pensare e comunque accompagnato da sporadiche strutture poligonali *texturate* egregiamente così come il ring. Il risultato scenografico finale non si avvicina quindi a quello di ***Soul Edge***, ma forse sarebbe troppo pretenderlo considerato l'*hi-res*. Nonostante tutto, il Dream Factory ha avuto il coraggio di introdurre un trucchetto che consente di aumentare o diminuire a piacimento le dimensioni dei personaggi, quasi a voler dimostrare la solidità del nuovo *engine* poligonale immune da rallentamenti anche con i due combattenti ingigantiti al massimo e con la testa fuori dallo schermo. Volete sapere qual è questo trucchetto? Hmmm, vabbé , ma solo perché siete voi: basta tenere premuti i tasti R2 e L2 mentre si seleziona il personaggio e durante l'incontro, in qualsiasi momento, sarà sufficiente premere uno dei suddetti tasti per modificarne le dimensioni. E ancora.
Premere SU sul D-pad durante la selezione abilita la seconda divisa del lottatore (i due trucchi possono essere combinati). Ora basta, Shogun si sta irritando...
Il sonoro, infine, delude sul fronte "campionamenti" con pochi e brevi accenni di vocalizzi (escluse le frasi pronunciate a fine gara dal vincitore) e una più generale mediocrità di tutto il resto. Le musiche, in compenso, sono orecchiabili e in perfetta sintonia col look ed il design by Akira Toriyama.

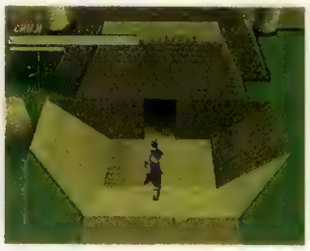
IL GIOCHISMO

Se non graficamente, almeno tecnicamente i combattimenti di ***Tobal #1*** erano molto convincenti ed impegnativi. Il numero limitato di mosse costituiva però un ostacolo insormontabile per raggiungere e assecondare i gusti dei più sfegatati fan del genere. Inutile dire che a questo inconveniente è stato posto rimedio includendo una serie di mosse inedite performabili con la semplice combinazione stick-tasto piuttosto che attraverso frustranti mezze lune o epilettici smantellamenti onnidirezionali.
La presenza di ex-programmatori di ***Virtua Fighter*** e ***Tekken*** nel team Dream Factory, è svelato in ***Tobal 2*** dal connubio di mosse devastanti (alcune delle quali ricordano non poco le capriole di Law o le *combo* di Paul) e prese e controprese articolate (retaggio del *beat 'em up* di Sega). Queste ultime in particolare portano un carico di tecnicismo unico. E' possibile infatti assistere ad anche lunghissime sequenze di mosse e contomosse e contromosse delle contromosse e così via in un esaltante groviglio di corpi che si abbracciano, si divincolano, si defilano e si riagganciano ancora nell'attesa che uno dei due combattenti sbagli la mossa difensiva e finisca al suolo (durante una partita mi è capitato di eseguire 5 avvicendamenti in rapida successione). Com'è noto, in buona parte dei *beat 'em up* moderni, afferrare l'avversario alle spalle permette di eseguire mosse diverse di quelle operabili frontalmente. Anche ***Tobal 2*** adotta questa regola aggiungendoci però anche gli agganci laterali. Non mancano ovviamente le *combo* da nove *hit* tanto veloci e potenti da non permettere alla barra d'energia del lottatore che le subisce di ridursi tempestivamente prima del KO. Davvero micidiali. Tutti i personaggi di ***Tobal 2*** possono lanciare palle di fuoco caricabili con una mossa comune a tutti (sinistra, ■ premuto, sinistra) che diminuiscono però la barra energetica in proporzione al tempo di caricamento. Il danno inferto agli avversari (che può addirittura venire catapultato fuori dal ring) è notevole, ma il tempo necessario a caricare un colpo decente ne scoraggia l'impiego durante i frenetici incontri a meno che non si riesca ad allontanarsi a sufficienza dai nemici (cosa difficile vista la loro aggressività). I lottatori governati dalla CPU sono abilissimi nel parare e nel contrattaccare anche a livello *easy*, ma mentre in quest'ultimo è possibile cavarsela anche con un'unica combinazione di mosse ripetuta infinite volte, già al livello *normal* la sfida si fa più accesa obbligando il giocatore ad adottare strategie sensate piuttosto che premere i tasti a caso. A propo-

IL DETTAGLIO E L'ANIMAZIONE DEI VOLTI HANNO DELL'INCREDIBILE.

FEI ED ILL ALLE PRESE CON ALCUNE... EHM... PRESE.





Il rinnovato aspetto cosmetico del Quest Mode.

sito di tasti e necessario ricordare la compatibilità di ***Tobal 2*** col nuovo *controller* analogico di Sony (vedi **PlayWorld** di questo mese).

Chako, Doctor V ed altri soliti noti...

I personaggi disponibili in principio sono ben dieci (due dei quali sono le *new entries* Chako ed il massiccio Doctor V) ognuno riconducente ad un differente e lungo finale in *CG* realizzato con cura ed umorismo (non vi dico altro...).
Non mancano ovviamente l'inquietante Mufu (il quale comparirà fra l'elenco dei selezionabili una volta completato il gioco con uno qualsiasi dei personaggi), l'imponente Nork (finalmente libero dall'orribile look spigoloso di ***Tobal 1*** in questa sua nuova incarnazione più "gommosa") nonché l'inafferrabile Udan.

Opzioni e Practice

Le opzioni presenti in ***Tobal 2*** sono incredibilmente numerose e fra gli incomprensibili *kanji* ed *hiragana* ho potuto identificarne alcune. Si può fare realmente di tutto: modificare i colori delle casacche di tutti i lottatori (pare nella sola modalità *practice*), rivedere le sequenze finali in *CG* a cui si è già avuto accesso durante il gioco, regolare la centratura dell'immagine (opzione sempre ben accetta), nonché visionare un abnorme numero di incontri pre-memorizzati o registrarne di nuovi su memory card e gurdarseli da differenti angolazioni tra cui le visuali in soggettiva dei due sfidanti.
Ma l'aspetto probabilmente più curato riguarda la modalità di pratica. In essa è possibile fare realmente di tutto: dallo stabilire il comportamento o la postura dell'avversario (manichino, in difesa, abbassato ecc...) a regolare la velocità dell'animazione fino a valori di un *frame* al secondo (davvero eccessivo anche per il meno reattivo dei videogiocatori) fino anche ad abilitare un menu che indichi il tempo intercorrente fra la pressione di un tasto e l'altro (roba da maniaci!). La cosa più interessante è comunque il modo con cui è possibile imparare a conoscere ed eseguire le numerose *combo* del gioco.
Un indicatore posto sulla destra dello schermo segnala dopo ogni mossa, il tasto da premere per eseguirne un'altra collegabile senza soluzione di continuità e dopo questa un'altra ancora e così via fino a formare lunghe catene di mosse impiegabili durante il gioco.
Geniale non vi sembra?
Peccato che il testo giapponese impedisca di usufruire al meglio di questa opportunità.

Quest Mode

Lascio per ultima la descrizione del *Quest mode* perché, sebbene differente esteticamente dalla sua vecchia versione, ne condivide la filosofia. Si tratta sempre di attraversare *dungeons* (sono ben cinque ambientati in luoghi come una miniera, un'astronave spaziale o una catacomba) intervallati da sporadiche visite alle cittadine in cui vendere o acquistare pozioni, salvare la partita su memory o parlare con alcuni abitanti il cui dialetto giapponese li rende perfettamente inutili. Le uniche novità di rilievo riguardano l'impiego di un esteso inventario in cui immagazzinare cibo, gemme e oggetti vari nonché un diverso meccanismo di assunzione di energia vitale. Quest'ultima si rigenera automaticamente consumando una barra destinata a rappresentare il livello di sazietà del nostro alter-ego, alimentabile assumendo vari tipi di cibo rilasciati dai nemici uccisi (occhio alla carne avariata!). Pozioni e gemme di diverso colore hanno effetti differenti sul personaggio ora amplificandone le potenzialità ora avvelenandolo o rendendolo invisibile per un breve periodo. Un livello di frustrazione reso alto dall'esigenza di ripetere il *dungeon* dal principio una volta morti trasforma un potenziale *action RPG* in qualcosa di più di un semplice *survival mode*.
L'incentivo a giocare il *Quest mode* trova ragion d'essere nella possibilità, in futuro, di impiegare i nemici sconfitti nel *tournament mode* o di scoprire personaggi segreti come il Chocobo (impoverito comunque da un repertorio di mosse limitatissimo). In sintesi non credo che chi comprerà ***Tobal 2*** lo farà per giocare ad un gioco diverso dal *beat 'em up*, per cui preferisco limitare buona parte del giudizio a quest'ultimo.

MORPHEUS

Commento **Dopo un esordio incerto con *Tobal #1* il binomio Squaresoft/Dream Factory dimostra finalmente il suo valore con un prodotto capace non solo di migliorare il prequel, ma di porsi come degno antagonista all'incalzante *Tekken 3* namchiano nonchè validissima alternativa all'inamovibile *Tekken 2*.**

Pro...

- *Ottimo engine grafico*
- *Altamente tecnico*

Contro...

- *Quest mode a tratti frustrante*
- *Sonoro migliorabile*

La pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**95**
Longevità	**93**
Originalità	**88**

91

A NightWave '97 ascoltate, vestite, assaggiate, leggete, ballate e toccate la Notte.

(E con questo invito entrate gratis!)

Alla Fiera di Rimini **dal 7 al 9 giugno, dalle 15 a mezzanotte,** scoprite le tendenze, le musiche, le tecnologie, i cibi, le bevande, i look, le idee e i nuovi prodotti.
Ogni sera nell'arena Live Show **grandi concerti** e domenica 8 giugno, in esclusiva, la **Finale Mondiale** del **DMC-Technics World DJ Mixing Championship**, con DJ selezionati in 32 nazioni.
Ogni giorno sulla passerella della sala Fashion Show **sfilate** e **performance**, e nelle sale Workshop **incontri,proiezioni** e **mostre** sulle "Estetiche del XXI secolo", cioè le musiche, le mode e il futuro della creatività giovanile.

Gruppo Futura ti aspetta! Ritaglia questo biglietto, compilalo e consegnalo alle casse di NightWave '97: **entrerai gratis nel "Pianeta Notte"!**

NIGHT WAVE 97

Rassegna ed Eventi di Musica Tendenze e Club Culture

7-9 GIUGNO 1997
FIERA DI RIMINI

INFO: Tel 0541/711711
Fax 0541/711243
http://www.fierarimini.it

Official Tam Tam 105 RADIO NETWORK

NIGHTWAVE '97
alla scoperta del
"Pianeta Notte"

omaggio

Biglietto d'ingresso L. 20.000

Vale 1 giorno (orario: 15.00/mezzanotte)

Compila anticipatamente in stampatello questo biglietto, eviterai code all'ingresso

Cognome

Nome

Indirizzo n°

cap Citta' Prov.

telefono / eta' sesso (M) (F)

Professione • Settore di attività

- ☐ Discografico
- ☐ DJ
- ☐ Pubblicitario
- ☐ Pierre
- ☐ Barman
- ☐ Animatore
- ☐ Titolare di locale
- ☐ Impresario
- ☐ Musicista
- ☐ Studente
- ☐ Moda
- ☐ Stampa
- ☐ Radio-TV
- ☐ Artista
- ☐ _____

Come hai saputo di NightWave?

- ☐ TV
- ☐ Radio
- ☐ Giornali
- ☐ Amici
- ☐ Locali
- ☐ Internet
- ☐ Fiere
- ☐ _____

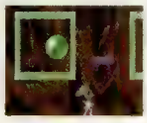
Hai visitato NightWave nel 96?

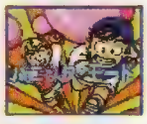
- ☐ Sì
- ☐ No

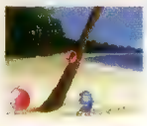
Invito offerto da:

Super Pang Collection

Dopo aver imperversato sul mercato sfornando beat 'em up a ripetizione anche la Capcom ha deciso di fare il suo trionfale ingresso nel mercato dei retrogame pubblicando una collection che include tre puzzle game di provata qualità. A dir la verità non si tratta di tre giochi veri e propri: infatti *Pomping World* (1989), *Super Pang* (1990) e *Pang 3* (1995) sono tre titoli caratterizzati dalla medesima struttura che differiscono fra loro non per la meccanica di gioco, bensì per elementi di contorno quali grafica, bonus e power up assortiti.







Facendo un discorso generale, i tre prodotti risultano organizzati in una serie di schermate fisse nelle quali si svolge l'azione di gioco. La veste grafica piuttosto scarna del primo titolo (gli sprite sono molto semplici e i fondali sono costituiti da paesaggi bidimensionali in perfetto stile 16-bit) va poi migliorando nel secondo e nel terzo episodio nel quale i programmatori della Capcom hanno sostituito i cari e vecchi sprite con personaggi in 3D renderizzato animati in maniera piuttosto fluida. L'accompagnamento sonoro è piuttosto orecchiabile e non esistono grosse differenze qualitative tra un episodio e l'altro. Parlando invece delle opzioni queste includono la possibilità di gioco in doppio, il settaggio del livello di difficoltà nonché tutte le varie modalità presenti negli originali da sala.

Bubble Bobble

Nonostante le differenze a livello meramente tecnico tutti i titoli presenti in questa *collection* sono caratterizzati da una struttura similare. Si tratta di una cosa tutto sommato naturale, anche perché sia *Super Pang* che *Pang 3* non sono altro che l'evoluzione del primo *Pomping World*. La meccanica di gioco è semplicissima e si svolge all'interno di una serie di schemi fissi alla *Bubble Bobble*. Qui verranno calati uno o due giocatori contro i quali sarranno poi scagliate una serie di bolle che scenderanno dalla sommità dello schermo. Nonostante il loro aspetto tutto sommato innocuo e i loro colori sgargianti queste simpatiche sfere sono ben lungi dall'essere benefiche, per cui il nostro obiettivo, sarà quello di ripulire un'infinità di *stage* dalla loro insulsa e quando mai pericolosa presenza. Per far ciò potremo avvalerci dell'ausilio di uno speciale fucile con tanto di arpione che ci consentirà di proiettare verso la sommità dello schermo una freccia (con relativa cordicella) in grado di far esplodere le malefiche bollicine. Ovviamente, durante le nostre peregrinazioni lungo i vari livelli, potremo anche avvalerci dell'ausilio di una serie di preziosi *power up* che ci consentiranno sia di influenzare il moto delle varie bolle sia di acquisire armi ancora più potenti e devastanti. Detta così l'impresa potrebbe sembrare semplice tuttavia ci sono un paio di inconvenienti che non vi abbiamo ancora reso noti. Tanto per cominciare i vari schemi entro i quali vi troverete ad operare non saranno costituiti da enormi stanzoni vuoti ma includeranno una serie di piattaforme ed ostacoli che si faranno via via più numerosi con il progredire del gioco. A tutto ciò bisogna poi aggiungere il fatto che ogni volta che colpirete una bolla questa non scomparirà immediatamente ma si dividerà in due palline più piccole che a loro volta daranno vita ad altre due piccole sfere. Ciò significa che non potrete assolutamente far esplodere i vari ammassi in maniera indiscriminata, ma dovrete prestare attenzioni a dove e quando sparare; il rischio di vedersi lo schermo letteralmente invaso da piccole sferette multicolori è infatti sempre in agguato e basterà una minima esitazione per trovarsi letteralmente circondati da un'ondata di palline modello *Blob* dalle quali ben difficilmente riuscirete a salvarvi!

Generate da un giga peto di BioMassa queste maledettissime bolle possono farvi secchi con un semplice contatto. L'unica possibilità che avrete di salvarvi sarà quella di tapparvi il naso e fare fuoco sperando di non incappare in qualche fenomeno di combustione spontanea!

SHOGUN

Commento **Nonostante siano passati ben 8 nni da quel lontano 1989 quando la Capcom lanciò per la prima volta *Pomping World* devo dire di aver trovato questo game, e i suoi relativi update, ancora molto piacevoli e intriganti. La velocità dell'azione di gioco e la semplicità dei comandi fanno sì che il giocatore venga letteralmente catturato dal prodotto per essere scaraventato in un mondo di bolle e palle colorate. Poco importa se la grafica non è lo stato dell'arte o le musiche non sono proprio una sinfonia di archi: la giocabilità c'è, ed è questa qualità che vi terrà incollati allo schermo per ore ed ore. E' comunque chiaro che questa collection soffra di un grosso limite, ovvero quello di essere costituita da tre game che, a grandi linee, possono essere considerati quasi dei doppioni. I titoli presenti infatti si discostano fra loro solo per la realizzazione tecnica e una serie di opzioni minori, e non per variazioni sostanziali a livello di struttura. Certo, *Pang* è *Pang*, ma ciò non toglie che sarebbe stato possibile fare di più, inserendo qualche nuova modalità oppure realizzando un game inedito per l'occasione anche perché, a conti fatti, il titolo migliore del lotto rimane ancora il caro e buon vecchio *Pomping World*!**

Titolo : **Super Pang Collection**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Puzzle**

Pro...
- *Meccanica di gioco semplice e intuitiva*
- *Dannatamente divertente*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non eccezionale*
- *I tre giochi sono troppo simili fra loro*

La Pagella...

Grafica : **75**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **84**
Longevità : **80**
Originalità : **81**

82

Actua Soccer Club Edition

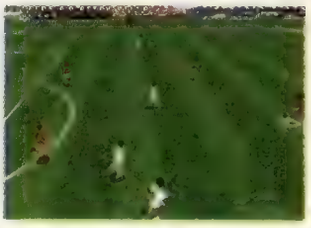
No so ragazzi, è assurdo, ma io comincio veramente a credere che ormai ci troviamo nel bel mezzo di chissà quale oscuro disegno! All'inizio la PlayStation non aveva neanche un misero gioco di calcio poi, di punto in bianco, le software house di mezzo mondo cominciarono a sfornare *soccer games* uno dietro e l'altro dopo di che, così come avevano iniziato, cessarono improvvisamente qualsiasi nuova attività limitandosi a lanciare tonnellate di sequel e update assortiti. Insomma non ci eravamo ancora ripresi dall'uscita di *Adidas Power Soccer International '97* e *Soccer '97* che... Track! Ci viene sbattuto in fronte questo *Adidas Soccer Club Edition*, un titolo che si differenzia dai suoi esimi colleghi solo per la mancanza della scritta "*97*" sulla copertina.

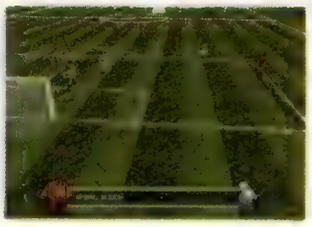
Questa volta a fare le spese del cambiamento sono state le varie squadre che, nell'originale, erano costituite da compagini internazionali e che ora sono state sostituite dalle formazioni della Premier League. Oltre a ciò i programmatori della Gremlin hanno anche inserito una serie di nuove schermate che ci consentiranno di esaminare le

abilità dei vari giocatori, alle quali si andrà poi ad affiancare una bella foto segnaletica sicuramente utile in caso di prestazioni, per così dire, barbine. E il gioco invece, com'è il gioco? Beh, tanto per cominciare l'*engine* e la struttura sono rimaste pressoché invariate rispetto al primo *Actua Soccer*, il che non è certo un aspetto positivo se si considera che il titolo originale fu realizzato ben un anno fa! Anche la grafica riproduce in maniera più che fedele le movenze e le schermate del *prequel* tanto che sembrerebbe che gli unici cambiamenti apportati siano davvero solo quelli relativi alle nuove divise. Fortunatamente sono ancora presenti le icone di aiuto grazie alle quali ci verrà comunicato dal computer l'istante milgiore per crossare oppure per effettuare una fantastica e impeccabile rovesciata: inoltre è stata inserita un'utilissima opzione che permetterà a un massimo di 20 giocatori (uno per ogni squadra) di picchiarsi selvaggiamente lungo un'intera stagione. Ma riuscirete mai a portare tanta gente davanti a un solo televisore e, soprattutto, riuscirà il vostro frigo a sopportare un simile assalto? Personalmente preferisco non saperlo, anche se bisogna ammettere che la possibilità di sfidare un nutrito numero di amici in una competizione del genere è davvero una trovata interessante. Detto ciò, mentre l'inserimento nel gioco dei team della Premiership attirerà senza ombra di dubbio i fan anglosassoni di questo game, bisogna sottolineare come questo *Actua Soccer Club Edition* si riveli, alla prova dei fatti, un'altra bella trovata commerciale che mantiene in tutto e per tutto intatti quei difetti a livello di struttura e di giocabilità che avevano minato il *game* originale, con l'aggravante che ora sono presenti sul mercato prodotti infinitamente più validi. Con titoli come *Winning Eleven '97* e la sua controparte europea *International Super Star Soccer Pro* non riesco proprio a immaginare perché mai un possessore di PlayStation dovrebbe accontentarsi di un *game* simile e, sinceramente, mi stupisce che i *guys* della Gremlin non si siano minimamente resi conto di quanto sta accadendo!

END

***COME POTETE BEN VEDERE DALLE FOTO IL GIOCO RISULTA VIRTUALMENTE IDENTICO ALL'ORIGINALE* ACTUA SOCCER.**





Commento **Inizio a essere un tantinello stufo di recensire ogni santo mese update e sequel che differiscono dai loro predecessori per qualche misero aspetto di contorno. Anche in questo caso infatti *Actua Soccer Club Edition* non è altro che una copia carbone del primo *Actua*, al quale è stato fatto solo ed esclusivamente un misero lavoro di maquillage. Le sostituzioni operate dai guys della Gremlin infatti non hanno portato alcun cambiamento o evoluzione degna di nota producendo così un titolo non solo visivamente datato, ma anche povero dal punto di vista della giocabilità dato che, nel frattempo, altre case hanno pensato bene di lanciare nuovi titoli infinitamente più godibili e complessi. Evidentemente alla Gremlin devono essere così affezionati al motore di *Actua Soccer* che hanno deciso di andare avanti così fino al 2000. Contenti loro...**

Titolo : **ACTUA SOCCER C.E.**
Casa : **GREMLIN**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-20**
Genere : **SPORTIVO**

PRO...
- *Ci sono le squadre della Premier League*
- *Sistema di controllo intuitivo*

CONTRO...
- *Tecnicamente mediocre*
- *Virtualmente identico ai predecessori*

LA PAGELLA...

Grafica	**68**
Sonoro	**72**
Giocabilità	**64**
Longevità	**68**
Originalità	**10**

64

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA MILANO	PUNTO VENDITA GALLARATE-VA	PUNTO VENDITA BRESCIA	PUNTO VENDITA CREMONA
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

NUOVI PUNTI VENDITA

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

SEGA L.448.000
SATURN USA + SEGA RALLY + V. FIGHT. II + V. COP + DAYTONA + PAD

SEGA L.299.000
SATURN EURO + PAD + DEMO

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

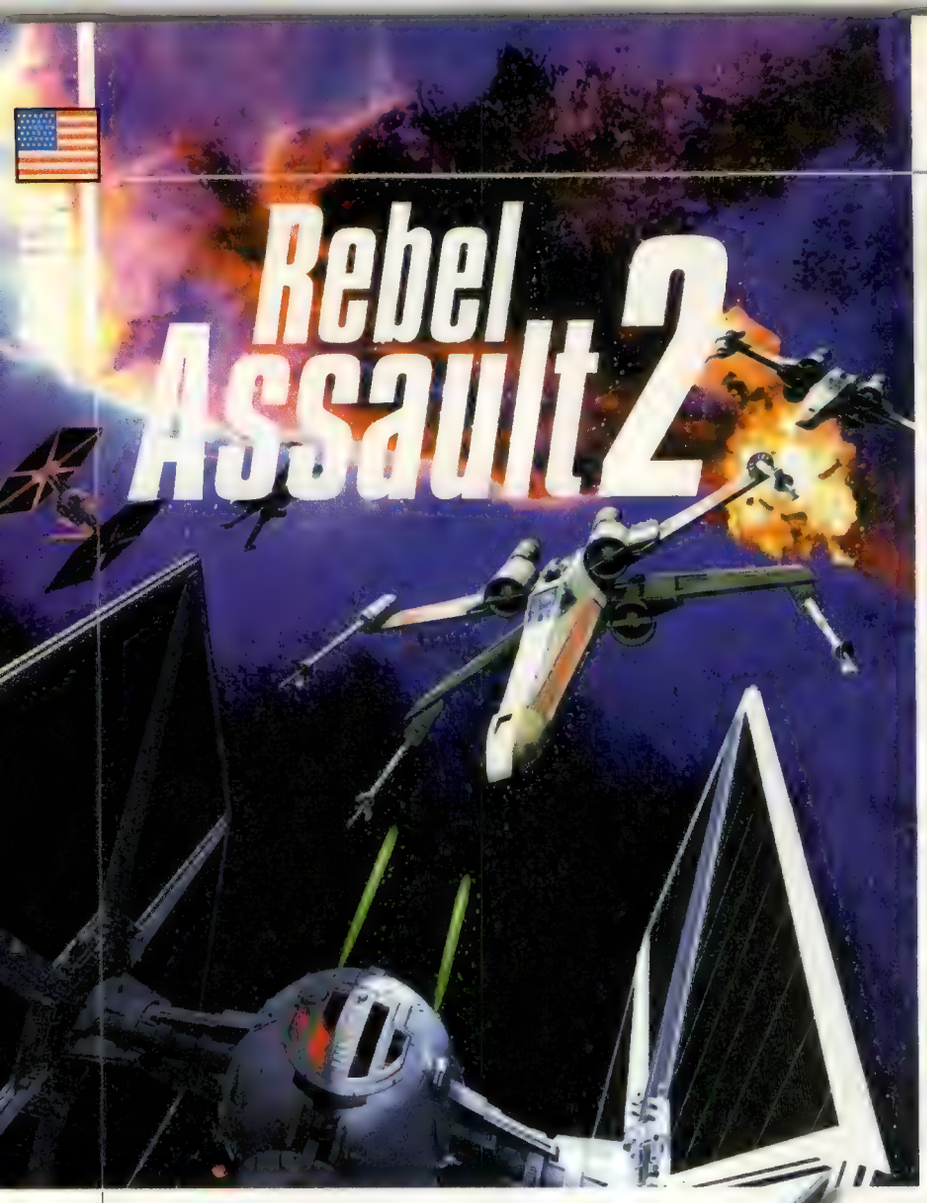
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

VERONA
PROMOCOMP
Via A. Guerrieri, 21/a

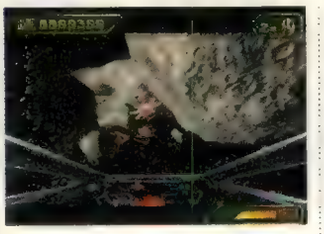
GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

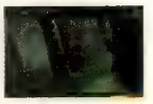
Rebel Assault 2



Per quei pochi che non se ne fossero ancora accorti, in quest'ultimo periodo stiamo assistendo a una nuova e massiccia ondata di interesse per tutto ciò che abbia il benché minimo legame con *Star Wars*. Il movente è ovviamente da attribuirsi alla recente riedizione della epica trilogia cinematografica, così quale altro momento potrebbe essere migliore di questo per lanciare sul mercato un bel game ispirato alla saga di Luke e compagni? Ecco spiegato il movente che ha spinto la LucasArts a lanciare *Rebel Assault 2*, conversione di un vecchio gioco uscito su PC e Mac un paio di anni fa.

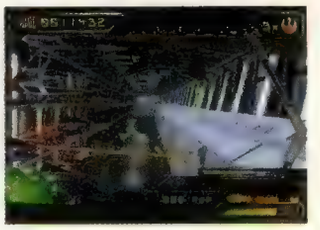
In questo titolo ci troveremo a vestire i panni di un pilota della Resistenza, con il quale dovremo tentare di fermare le mire di espansione imperiali. Tutto ciò avrà luogo attraverso l'impiego massiccio di sequenze e filmati che, di fatto, rendono questo titolo l'ennesima produzione in perfetto stile "film interattivo", un film che sarà composto da 15 diversi livelli collegati fra di loro dai consueti intermezzi in *FMV*. Vi troverete così a seguire la storia fino a quando il gioco non avrà inizio, per poi trovarvi immediatamente sbattuti nel pieno dell'azione al comando di una delle svariate astronavi che saranno presenti lungo tutta la "proiezione". Ovviamente oltre alle sezioni aeree saranno anche presenti alcuni stage tipicamente arcade, reminiscenza di giochi come *Virtua Cop* o *Time Crisis*, nei quali vi troverete a balzare dietro e fuori da una o più barriere mentre sarete impegnati in cruenti scontri a fuoco con le truppe imperiali. Il tutto sarà poi accompagnato da una serie di fantastiche musiche tratte direttamente dal film, grazie alle quali i programmatori sono riusciti a dotare il prodotto di un'atmosfera veramente intrigante. Sfortunatamente questa fantastica esperienza "virtuale" risulta minata dagli stessi problemi che avevano caratterizzato il primo *Rebel Assault*. Anche in questo caso infatti la grafica del gioco è stata realizzata tramite una serie di fondali in FMV ai quali sono stati poi sovrapposti gli sprite dei vari mezzi e veicoli. Questo tipo di approccio ha permesso ai ragazzi della Lucas di dar vita ad un prodotto visivamente notevole che però risente, al contempo, di una totale mancanza di libertà nell'azione. L'intera vicenda si snoda infatti lungo una serie di binari, di itinerari predefiniti che non consentono al giocatore di godere di quella libertà d'azione che caratterizza altri titoli simili, rendendo così il gioco sempre uguale. Esistono inoltre altri problemi che vanno a minare in maniera sensibile la giocabilità del prodotto quali, ad esempio, un sistema di controllo non particolarmente preciso e un bizzarro uso delle varie inquadrature: di tanto in tanto la CPU si lancia in stacchi un po' troppo repentini facendovi andare a schiantare senza alcuna colpa. E' un vero peccato che dietro tanta grafica e una così bella presentazione non ci sia anche un gioco dotato di un minimo di spessore e di longevità, ma d'altra parte si sa, quando si passano mesi a realizzare (o convertire) sequenze grafiche e filmati il tempo per sviluppare il gioco vero e proprio diventa molto, molto breve e questi sono i risultati!

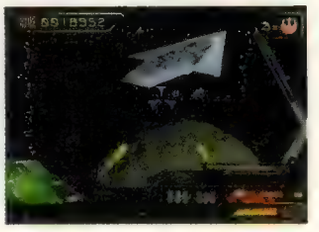




(Foto a Sinistra) In Rebel Assault II non dovrete prestare attenzione solo agli asteroidi, ma anche, e soprattutto, alle mine vaganti!

SHOGUN





Commento **E' davvero un crimine: con la febbre di *Star Wars* che sta letteralmente impazzando in tutto il mondo un buon gioco basato sulla trilogia di questa fantastica saga sarebbe stato una vera e propria manna dal cielo. Purtroppo anche in questo caso ci duole constatare che le cose nono sono andate per il verso giusto. Infatti, nonostante la realizzazione tecnica si attesti su buoni livelli, *Rebel Assault 2* presenta una totale mancanza di varietà e libertà d'azione. Ovviamente l'hardware della PlayStation ha consentito ai ragazzi della Lucas di dar vita a una serie di filmati in FMV di grande qualità e anche le varie sequenze d'intermezzo sono molto buone (l'unica cosa oscena è il doppiaggio!), ma questo è solo merito della console e non dei programmatori. Ciò che hanno dimenticato alla Lucas è che i videogames sono fatti per essere giocati, il che impone, oltre a sequenze e filmati, anche la presenza di un dannatissimo concept che, ai giorni nostri, deve essere qualcosa di più che muovere uno stupido cursore attraverso lo schermo! Certo, la cosa ad alcuni potrà anche apparire divertente: peccato solo che, oltre a una struttura estremamente rigida e limitata, *Rebel Assault* risulti anche troppo semplice, il che vi porterà a completare l'intero gioco nel giro di un paio di giorni. L'ennesima licenza sprecata malamente, sigh...**

Titolo : **Rebel Assault II**
Casa : **LucasArts**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Sparatutto**

Pro...
- *Filmati puliti e ben animati*
- *Colonne sonore di grande atmosfera*

Contro...
- *Scarsa libertà d'azione*
- *Longevità a dir poco inesistente*

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**59**
Longevità	**33**
Originalità	**40**

49

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BABALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummanno Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 195/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

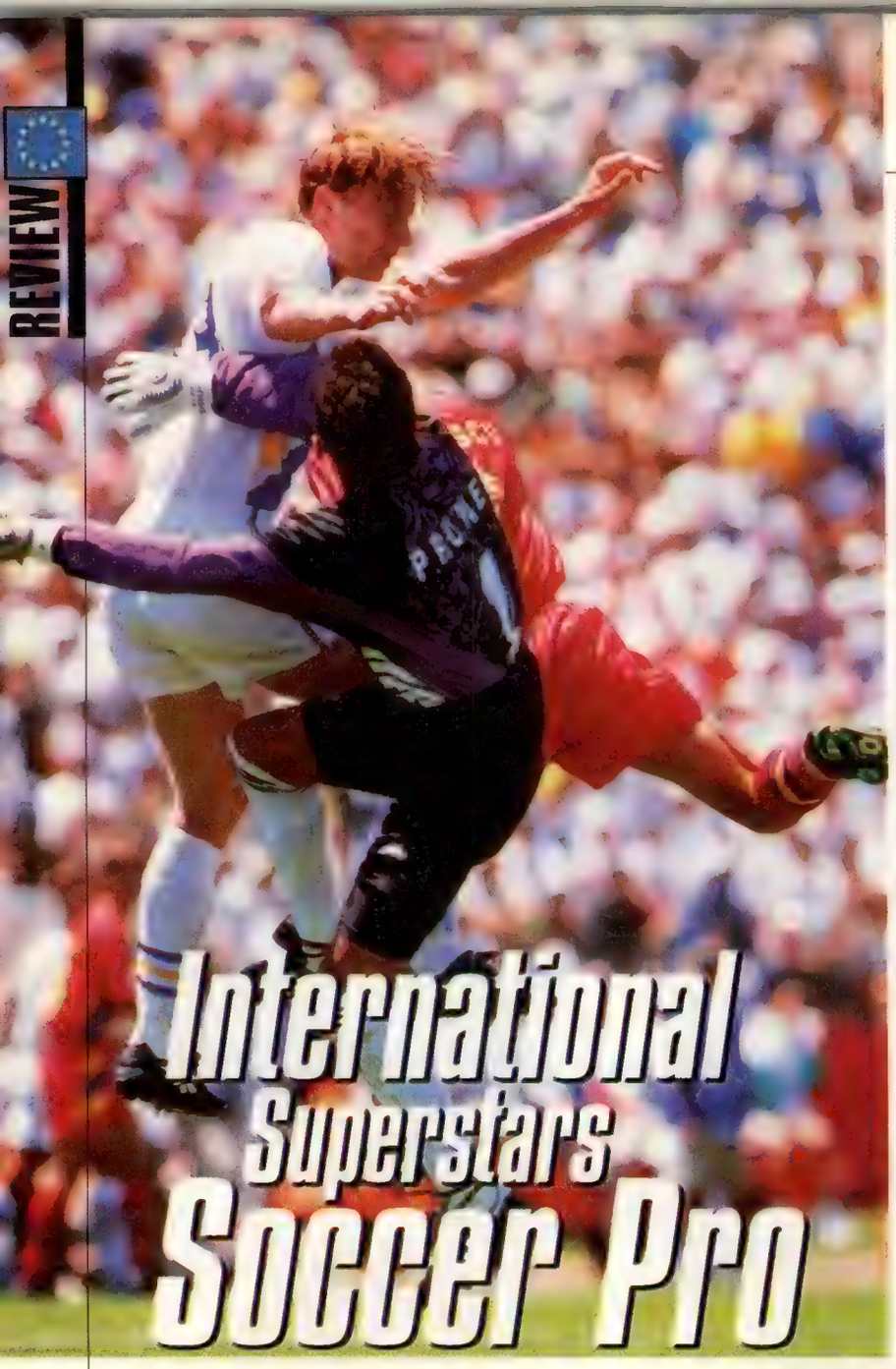
DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

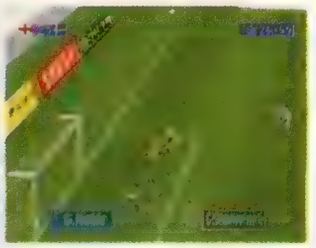
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI



International Superstars Soccer Pro

International Superstars Soccer Pro (ISSP) è la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation.
Dietro l'interminabile titolo si cela la versione europea di ***Winning Eleven '97***. Ultimo a uscire in ordine di tempo (era già disponibile l'edizione americana, intitolata *Goal Storm '97*), *ISSP* è un titolo di calcio interamente tridimensionale e non va quindi confuso con *International Superstar Soccer Deluxe* (80%), trasposizione diretta del classico titolo per Super NES.
Qui, infatti, splendidi giocatori poligonali corrono per il campo virtuale con signorile agilità. Il realismo tecnoludico è ai massimi livelli: grazie a un intelligente lavoro di localizzazione, sono state ricreate elettronicamente le fattezze dei popolari campioni di calcio europei.
Persino il logo di Adidas e Umbro sono stati maniacalmente riprodotti sulle casacche dei calciatori.
Le "riprese" televisive contribuiscono ad accrescere la spettacolarità della simulazione.
Telecamere virtuali si soffermano sul volto poligonale dei campioni all'inizio delle gare. Paradossalmente, la verosimiglianza tra l'immagine del calciatore e il referente reale non è confermata a livello testuale: per problemi di licenza, gli appellativi dei giocatori elettronici sono infatti fittizi. Tuttavia, è impossibile non riconoscere nell'aggregazione poligonale fuoriclasse come Roberto Baggio (con tanto di codino), Penna Bianca Ravanelli, Valderrama, Jurgen Klinsmann, Paul Gascoigne, Dennis Bergkamp e molti altri.
A livello di giocabilità, il prodotto manca dell'immediatezza e del coinvolgimento dei migliori prodotti a sedici bit (***Sensible Soccer*** e ***Kick Off***), ma anche a 64-bit (vedi l'eccezionale ***J-League Perfect Striker*** per Nintendo 64, recensito nella sua incarnazione europea su MEGA Console).
Sebbene l'azione sia fluida e il metodo di controllo ottimale, ci vuole un po' prima di entrare nell'ottica tridimensionale.
C'è una frazione di nanosecondo di ritardo tra il comando impartito al giocatore via pad e la sua risposta in termini di comportamento sul campo. Non siamo ai livelli (drammatici) di un ***FIFA Soccer***, ma è evidente che c'è spazio per un ulteriore margine di miglioramento. Il metodo di controllo è incredibilmente articolato: a ogni tasto del pad PlayStation corrisponde un particolare movimento o tiro.
Ecco allora che premendo il tasto ▲ si effettua un lancio smarcante, mentre con la X si passa la sfera al compagno più vicino. Le squadre disponibili sono solo nazionali: a quando una simulazione sportiva con le migliori compagini di club?
La parte strategica è molto curata. Attraverso una serie di menu è possibile configurare ogni aspetto della squadra in campo (tattica, atteggiamento etc.) Ci sono tredici formazioni disponibili, variabili in qualsiasi momento della partita. possibile addirittura adottare la regola del fuorigioco durante la partita premendo il pulsante "select" (previo settaggio). Tutto grandioso, quindi? Beh, non proprio: il comportamento arbitrale è a tratti incomprensibile, i tempi di risposta come dicevamo non sono sempre il massimo e il commento sonoro è semplicemente patetico. Ciò nonostante, ***International Superstars Soccer Deluxe (ISSD)*** resta la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation. Punto e basta.

MBF



Titolo : I.S.S. Pro
Casa : Konami
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

Commento **Per chi non avesse giocato a *Winning Eleven '97*, *International Superstars Soccer Pro* rappresenta un'esperienza videoludica indispensabile. Grazie a un contropiede fulminante, la simulazione Konami gela avversari del calibro di *Actua Soccer*, *Olympic Soccer* e *International Adidas Power Soccer* e insacca in zona Cesarini.**

Pro...
- *Realismo grafico senza pari*
- *Numerose opzioni disponibili*

Contro...
- *Metodo di controllo non perfetto*
- *Non è possibile giocare in 8, né in 4*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**54**
Giocabilità	**90**
Longevità	**91**
Originalità	**68**

90

AVVISO AI NAVIGANTI...

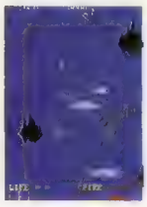
bitmania

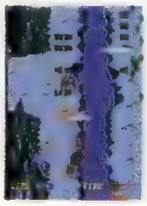
Tutte le informazioni sui videogiochi e i titoli multimediali

Il pianeta del divertimento!

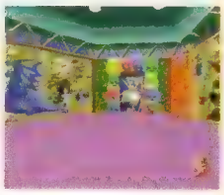
per PC Macintosh Saturn PlayStation e Nintendo 64

www.bitmania.com



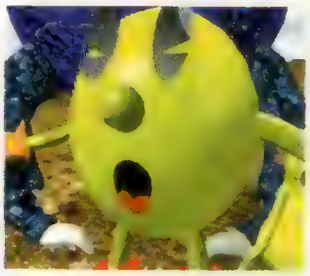


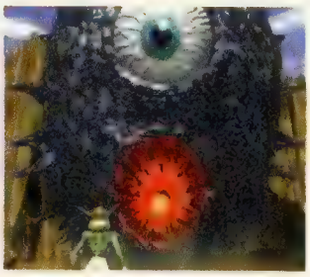
Namco Museum Vol.5



I primi quattro volumi dei Musei hanno totalizzato solamente in Giappone vendite superiori a quelle di Tekken 2. Il fenomeno del retrogaming merita un'analisi attenta. Super PlayStation Console ci prova.

Namco prosegue il sistematico recupero della merce elettronica "antica" con il quinto volume dei musei virtuali. Il videogioco "classico", è noto, ha la funzione di reagente, è una *madeleine* proustiana che consente al fruitore di tornare su sé stesso, di ritrovare le proprie radici, di sentirsi parte di una storia e di una evoluzione che lo ha visto e lo vede coinvolto. Da qui il valore sociologico e antropologico del fossile digitale, strumento che attiva facoltà memoriali e che consente al soggetto di riaffermare la propria identità. Ci nutriamo di repliche videoludiche (ma anche televisive) perché siamo alla ricerca di punti di riferimento comuni e allo stesso modo guardiamo ai classici per sapere chi siamo, da dove veniamo e a chi dobbiamo pagare il dannato dazio in fiorini. Namco ha fatto leva su questo meccanismo psicologico adottando la strategia dei distributori di merce culturale propinando pacchetti di giochi dalla qualità eterogenea: in altri termini, per rivivere un titolo interessante siamo costretti a sciropparcene almeno tre mediocri...
Namco ha istituzionalizzato il *retrogaming*, ha dato una struttura seriale e industriale a un utopico di conservazione ludica nato dal basso. Non è casuale che la più sensibile in materia di antiquariato elettronico sia proprio una delle software house più antiche: Namco è infatti stata fondata a Yokohama negli anni Cinquanta, pochi anni dopo cioè dalla fine di un conflitto mondiale che aveva messo in ginocchio il Giappone.

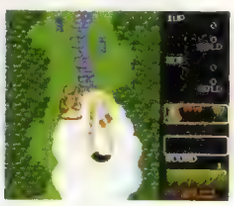


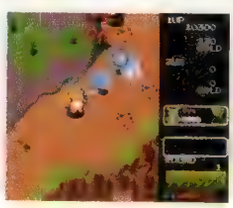


La carenza di materie prime e la povertà diffusa aveva fatto della conservazione, del riciclo e del non spreco una necessità, non una scelta.

I Giochi

Apparso in Giappone il 28 febbraio scorso, il quinto volume della premiata serie Namco raccoglie cinque titoli: ***Metrocross, Baraduke, Dragon Spirit, Pac-Mania*** e ***Legend of Valkyrie***.
I più interessanti, a mio avviso, sono ***Dragon Spirit*** e ***Legend of Valkyrie***. Il primo è uno sparatutto verticale della *Old School*. Si tratta della versione fantasy di ***Xevious***: il giocatore controlla un drago alato su scenari apocalittici. Pur essendo meno curato graficamente di quel classico immortale che è T*erra Cresta, Dragon Spirit* è invecchiato relativamente bene. Lo scrolling è lento, ma violento, l'azione frenetica e gli scenari a tratti sorprendenti. La varietà di nemici (bersagli aerei, ma anche terrestri) e il volume di fuoco sullo schermo sono due aspetti che un autentico estimatore degli sparatutto non potrebbe fare a meno di cogliere. I *power-up* e i mostri di fine livello non sono certo paragonabili a quelli di uno *shooter* moderno, ma una tecnologia prevedibilmente

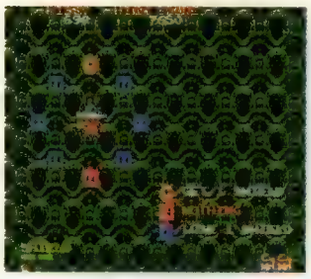


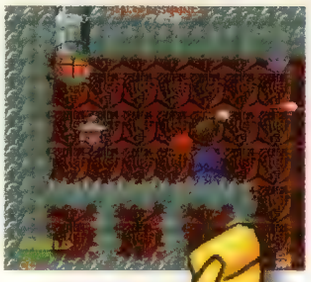


Titolo : Namco Museum Vol.5
Casa : Namco
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Retrogaming

RETROGAMING NEWS

Presentare come nuovi titoli commercializzati anni fa è un evidente paradosso, ma se ci seguite da qualche tempo sapete che amiamo parecchio i paradossi. E' quindi con sublime diletto che andiamo ad annunciare "nuove" uscite nel florido settore del *retrogaming*. Come già riportato qualche tempo fa, Namco si avvia a pubblicare un sesto volume di classici insieme a un cofanetto che raccoglierà i precedenti episodi. Capcom ha annunciato diverse compilation: oltre a ***Street Fighter Collection*** e ***Dungeons and Dragons Collection***, vedremo presto il primo volume di ***Capcom Anthology***, che include classici come ***Side Arms, Black Tiger*** e ***Son Son. Forgotten Worlds***, invece, sarà ospitato nella seconda raccolta. Konami, intanto, ha confermato per la fine di luglio anche su PlayStation l'uscita di ***Salamander Deluxe Pack***. La collezione include ***Salamander, Lifeforce*** e ***Salamander 2***. Williams ha annunciato un secondo volume di vecchie glorie Atari (il primo raccoglieva ***Missile Command, Centipede, Asteroids, Tempest, Battlezone*** e ***Super Breakout***) per settembre. ***Atari Classics 2*** include ***Paper Boy, Gauntlet, Marble Madness, Millipede, Hard Drivin'*** e ***Road Blasters***. Concludo le novità con il primo volume di ***Namco History***, la prima raccolta di vecchie glorie per ***Windows '95*** (sulla *consolizzazione* del PC vi rimando a **Big in Japan**). Sul compact disc troverete ***Mappy, Xevious, Super Xevious, Motos*** e ***Toypop***... L'offerta sovrabbondante dimostra che il genere del *retrogaming* ha trovato una precisa dimensione di mercato. Circa le implicazioni, positive o negative, lascio a voi lettori ogni considerazione...





...E SIAMO A CINQUE! IN ATTESA DEL SESTO VOLUME, NAMCO CI "REGALA" **METROCROSS, PACMANIA, BARADUKE, THE LEGEND OF VALKYRIE E DRAGON SPIRIT.**

obsoleta è controbilanciata da una giocabilità ancora valida. ***Legend of Valkyrie*** è un interessante *action/adventure* interpretato da un personaggio di sesso (virtuale) femminile che avevamo già incontrato nel vecchio RPG per NES ***Valkyrie no Bouken***. A metà tra lo *slash'em up* e l'avventura vera e propria, ***Legend of Valkyrie*** è basato sulla vecchia filosofia della raccolta di monete per acquistare armi sempre più letali. E' presente l'elemento evolutivo (vedi la capacità dei personaggi di diventare dei giganti per qualche secondo) e considerando l'età, si tratta di un prodotto sorprendentemente "fresco" (cosa che invece non potevamo dire di ***Return of Ishtar***, incluso nel ***volume IV***). In certi frangenti ricorda un altro grande gioco del passato, ***Ikari Warriors*** (reinventato da Capcom attraverso ***Mercs***). Grafica molto buona e sonoro di ottima qualità contribuiscono a farne un gioco rivelazione (per il sottoscritto) o da riscoprire (per chi lo avesse già giocato in sala).

METRO RETRO

Metrocross è un *action game* a scorrimento orizzontale frenetico e tutto sommato godibile. Il protagonista attraversa a folle velocità dei corridoi metallici cavalcando una sorta di skateboard. Abbiamo a disposizione un tempo limite per concludere ogni livello. A ostacolare la nostra corsa ci pensano lattine e bidoni lasciati maldestramente sul tracciato.
Immediatamente coinvolgente: ***Metro Cross*** è il classico giochino che si continua a giocare nella propria mente anche dopo aver spento la console (vedi ***Tetris***). Più che un passatempo, un'ossessione. Una magnifica ossessione.
Baraduke è uno sparatutto un po' insipido: nei panni di un intrepido astronauta a cavallo di un *jetpack*, dobbiamo ripulire sinistre caverne infestate da alieni. ***Jet Pac***, per inciso, era tutta un'altra cosa. Da segnalare, tuttavia, qualche boss di fine livello particolarmente tenace.
Paradossalmente, il titolo meno interessante della collezione è proprio ***Pac Mania***, banale reinvenzione pseudotridimensionale del classico gioco a labirinto ***Pac-Man*** (1980). In attesa di confrontarci con la versione immersiva e virtuale che Namco ha promesso per l'autunno, possiamo rivivere le gesta del celebre sferoide giallo considerata dal Rossetti Alberto come una delle due figure più rappresentative del mondo dei videogiochi. La natura fortemente ripetitiva di un'azione che abbiamo performato ormai in tutte le salse (si tratta del quarto gioco in cinque raccolte, e poi ci lamentiamo di ***Doom***...) ci spinge a confinare ***Pac Mania*** alla sola confraternita dei pacmaniaci. Naftalinico.

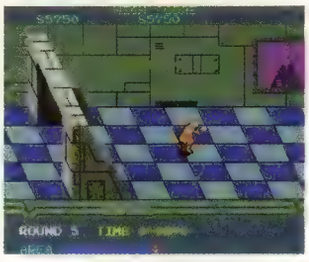
MBF

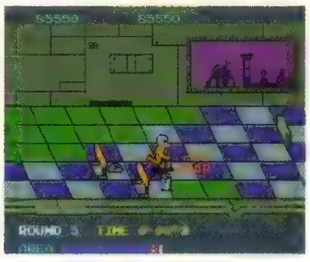
IL MUSEO

L'idea che l'antico rappresenti il luogo della memoria è più che mai ribadita nella parte più propriamente archivistica del prodotto. Mi riferisco alla sezione del museo virtuale, davvero estesa in questo quinto volume. La visita guidata è arricchita da un livello di animazione sorprendentemente alto e da motivetti rilassante, di quelle che solitamente si ascoltano nelle mall americane. Non manca l'anfitrione cibernetico all'entrata del museo, esatta replica del robottino presente nella hall del quartier generale della software house (vedi foto). Certo che Namco avrebbe potuto fare sconti per studenti...

IL ROBOTTINO VIRTUALE DEL MUSEO ELETTRONICO...

...E LA CONTROPARTE MECCANICA ALL'ENTRATA DEGLI UFFICI NAMCO!





Commento **La più solida e "attuale" delle raccolte Namco finora pubblicate. Nessun grande classico, ma cinque prodotti che hanno ancora qualcosa da dire a chi abbia ancora voglia di ascoltare**

PRO...

- Dragon Spirit, Metrocross...
- ...e Legend of the Valkyrie

CONTRO...

- Baraduke
- Pac Mania

LA PAGELLA...

Grafica : **n.g.**
Sonoro : **n.g.**
Giocabilità : **n.g.**
Longevità : **n.g.**
Originalità : **n.g.**

80

NHL Face Off '97

PER RENDERE PIÙ EFFICACI POSSIBILI I PASSAGGI, I PROGRAMMATORI DI FACE OFF HANNO INSERITO UN'OPZIONE DAVVERO COMODA: TENENDO PREMUTO IL TASTO L2 COMPARIRANNO SU SCHERMO UNA SERIE DI ICONE SOTTO I GIOCATORI DEL VOSTRO TEAM. OGNI ICONA SARÀ LEGATA AD UN TASTO DEL PAD, COSÌ NON DOVRETE FAR ALTRO CHE PREMERE IL PULSANTE DESIDERATO PER VEDERE SCHIZZARE IL DISCO ALL'INDIRIZZO DEL GIOCATORE SELEZIONATO, ANCHE QUANDO QUESTO SI TROVA ATTORNIATO DA UNA SFILZA DI AVVERSARI!

Gli americani hanno spesso trovate stravaganti e fu proprio una di queste che spinse, anni or sono, alcuni ragazzi del nord ad armarsi di pattini da ghiaccio trasformando così l'hockey, fino ad allora giocato su manti erbosi, in quello sport rapido e furioso che conosciamo oggi. Così, è grazie a questi simpatici garzoni se oggi possiamo mettere le mani su titoli come *NHL Face Off '97*, un game dotato di così tante opzioni che gli unici due elementi che lo distinguono dalla controparte reale sono la mancanza di lividi e geloni "modello Polo Nord".

La prima cosa da fare, una volta caricato il gioco, sarà quindi quella di settare le regole da utilizzare durante la partita decidendo di partecipare a un match più e meno regolare caratterizzato dalla presenza o meno di falli, risse e contusioni. Un buon inizio che però non è nulla se paragonato all'eccezionale mole di schermate e statistiche presenti nel proseguo del game. Qui infatti non solo avrete a disposizione una montagna di giocatori e squadre assortite, ma potrete anche decidere di scambiarli o, addirittura, di creare da zero il giocatore dei vostri sogni (giocatrice sarebbe stato meglio comunque...). Potrete quindi dar vita a un vero e proprio *dream team* con il quale lanciarvi alla conquista del titolo contro le altre formazioni presenti nella lega. Con tutto il lavoro che è stato speso per le opzioni e le informazioni di contorno si potrebbe a questo punto pensare che il gioco che sta dietro a tutto ciò sia veramente qualcosa di speciale... Purtroppo non è così. Infatti, fin dal primo istante in cui vedrete il giocatore scendere sul ghiaccio, vi accorgerete immediatamente che ci sono dei problemi, problemi dovuti in primo luogo alla scadente realizzazione tecnica dei vari *player*. Questi infatti sono semplici sprite che sarebbero stati accettabili ai tempi dei 16-bit, ma che ora risultano mostruosamente grezzi e scattosi soprattutto se paragonati con le ultime produzioni a base di poligoni.

Fortunatamente la velocità di aggiornamento dello schermo è buona, ma i pregi del gioco finiscono qui. "Pazienza" potreste a questo punto pensare "in fondo quello che conta è la giocabilità!". Avete ragione ragazzi, si tratta sicuramente del fattore principale in un gioco: peccato che a conti fatti *NHL Face Off '97* sia carente anche sotto questo aspetto. Il problema principale risiede infatti nel sistema di controllo che, nonostante qualche trovata indubbiamente originale, risulta eccessivamente macchinoso e lento nella risposta ai comandi. Ciò rende i vari incontri noiosi e frustranti, con il povero giocatore costretto a lottare, non solo per il possesso del disco, ma persino per riuscire a selezionare l'omino desiderato. Tirando le somme direi che *NHL '97* si segnale come la solita occasione mancata che, tanto per cambiare, ci dimostra come sia la giocabilità a decretare il successo di un prodotto e non i semplici elementi di contorno!

END

Titolo : NHL FACEOFF '97
Casa : SCEE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-8
Genere : SPORTIVO

Commento ***NHL FaceOff '97*** **potrà anche vantare una plethora di opzioni e un sacco di statistiche, purtroppo, una volta scesi sul ghiaccio, il gioco vero e proprio si rivela appena sufficiente. La realizzazione tecnica è infatti mediocre e la scarsa qualità degli sprite, combinata con visuali tutt'altro che funzionali, rende questo prodotto non solo poco piacevole da vedere, ma anche difficilmente gestibile. A tutto ciò aggiungete un sistema di controllo molto poco intuitivo (nonostante la brillante idea del sistema di passaggio a icone) e otterrete un game che non presenta alcun elemento degno di nota. Tutto sommato potreste anche divertivi per una mezz'oretta ma, sinceramente, non aspettatevi molto di più...**

PRO...
- *Opzioni a manetta*
- *Il massimo per gli amanti delle statistiche*

CONTRO...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Sistema di controllo poco funzionale*

LA PAGELLA...

Grafica	**63**
Sonoro	**68**
Giocabilità	**62**
Longevità	**60**
Originalità	**50**

61

LEGGETE

tutto MODELLISMO

Mensile di tecnica, pratica e attualità

In ogni persona si cela
un modellista, cioè un realizzatore
di realtà virtuale, che possiede
la facoltà di ricreare in miniatura
il mondo che più lo affascina,
sia che rappresenti sogni
e aspirazioni attuali, o che derivi
da una ricerca storica, o ancora
che si ispiri all'immaginifico mondo
della fantasia o della proiezione
nel futuro.

Tutto Modellismo è il mensile
che si rivolge agli appassionati
di tutte le specialità, pubblicando
articoli dettagliati sui temi
più diversi, dalla documentazione
sui soggetti reali, alle tecniche
di realizzazione dei diorami,
alla colorazione di figurini,
al montaggio e superdettaglio
di modelli di ogni tipo, all'uso
di utensili e materiali per le diverse
necessità.

Il mensile più diffuso in Italia, sull'arte del modellismo, per progettare e realizzare miniature.

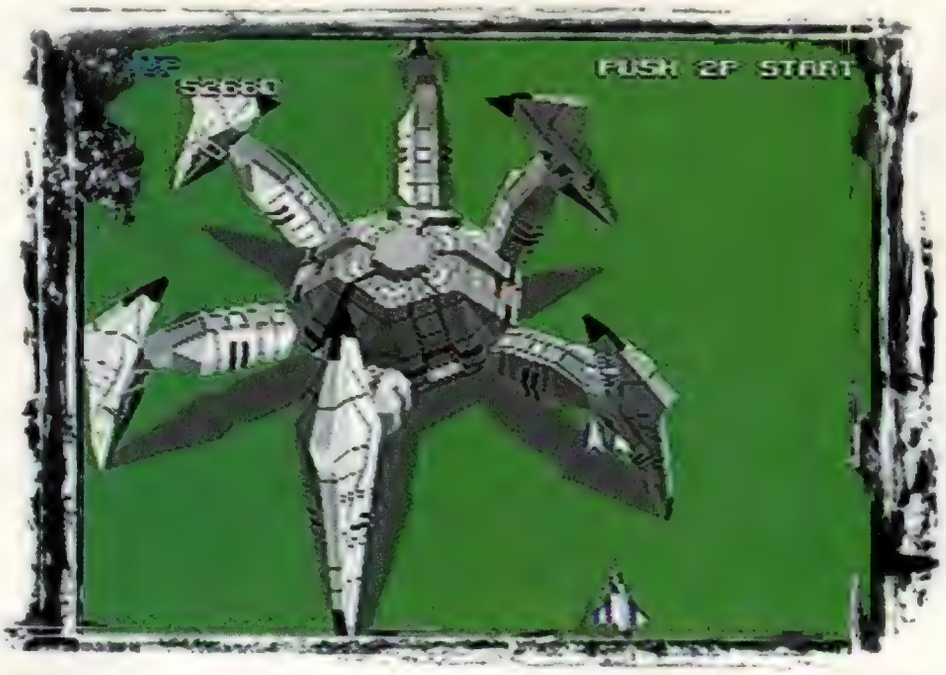
TUTTO IL MONDO DEL MODELLISMO
• Aerei • Auto • Diorami
• Fantascienza • Fantasy • Figurini
• Moto • Navi • Treni

I SUGGERIMENTI DEGLI ESPERTI
Le novità, le curiosità, le tecniche,
i trucchi, gli stimoli per ritrovare
la voglia di dedicare un po' di tempo
a sé stessi, realizzando i modelli preferiti.

I VOSTRI MODELLI
Su ogni numero, quattro pagine
dedicate ai lavori dei lettori:
una vetrina aperta a tutti
per esporre i propri lavori.

OGNI MESE IN EDICOLA A L. 8.500
12 NUMERI ALL'ANNO
68 PAGINE + INSERTO INSERZIONI GRATUITE.

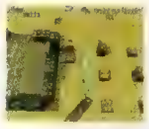
Per la serie "anche la Namco tira i bidoni", ecco a voi Xevious 3D/G...

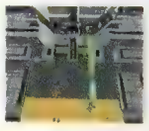


Xevious 3D/G

Dopo un inizio sfavillante con *Galaxian*, *Pacman*, *Pole Position* e *Xevious*, Namco ha attraversato un lungo periodo di anonimato. Così come oggi è facile e naturale accostare Namco a mostri sacri come Nintendo, Sega o Capcom, nel periodo dei 16-bit non era altro che una delle "solite software house" a produrre giochi per NES, SNES e MegaDrive, peraltro di discutibile qualità. Con l'avvento di PlayStation e forte dell'accordo esclusivo che la lega a Sony, Namco è riuscita a risollevarsi, a rinvigorirsi e a diventare protagonista dell'attuale era videoludica (così come lo era stata negli anni ottanta), ma, come spesso accade in questi casi, il successo le ha dato alla testa.

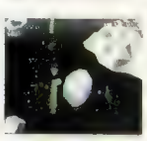
Analizzando le sue recenti produzioni, infatti, non è difficile individuare i tarli di una boria e di un'eccessiva stima di sé assolutamente ingiustificati. Il successo commerciale della conversione di *Ridge Racer*, ad esempio, stupisce se comparato a quello della versione coin-op, attualmente estinta in ogni sala giochi e sostituita da qualche cabinato in più dell'ancora valido *Daytona USA*. E' facile intuire, quindi, che il successo del *racing game* Namco sul mercato domestico sia stato di matrice puramente "tecnica" (leggi "grafica stupefacente" e l'elogio andrebbe in questo caso fatto agli ingegneri di Sony) piuttosto che ludica e i successivi e deludenti *Ridge Racer Revolution* e *Rage Racer* (per non parlare dell'aberrante *Ace Combat*) confermano l'incapacità della *Nakamura Manufacturing Co.* di offrire qualcosa di realmente valido e magari innovativo. Ciò nonostante, inebriata dal facile successo dei successivi *Tekken* (diciamo la verità: bisogna essere dementi per non riuscire a realizzare un buon *beat 'em up*), Namco ha continuato a coltivare il suo egotismo, producendosi in una serie di raccolte dei suoi vecchi prodotti che sembrano quasi dire: "*Guardate, io sono una software house mitica*". Beh, cara Namco, un tempo tutte le software house erano "mitiche", dalla Taito di *Space Invaders* all'Atari/Williams di *Missile Command* e *Asteroids*: la difficoltà, oggi, sta nel reinventarsi, nell'offrire al consumatore qualcosa di nuovo e avvincente, non un album di foto ricordo. Proprio un album di foto ricordo è, invece, questo *Xevious 3D/G+* che sotto il suo altisonante nome raccoglie oltre al nuovo (e scadente) *Xevious* poligonale, tutte le precedenti versioni: quella dell'83 (già vista nel *Namco Museum Vol.2*), la versione *super* dell'84 (che include alcuni personaggi tratti da *Phantom* e *Galaxian*), e l'*arrangement* del 95 (versione ritoccata graficamente apparsa per la prima volta nel coin-op *Arcade Classic Collection*) in cui è possibile giocare in due simultaneamente.

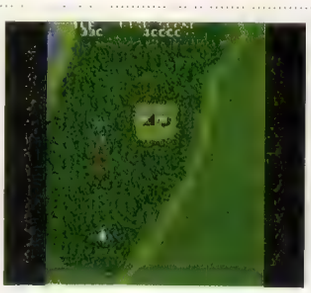


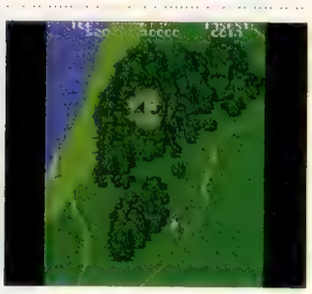


MA MI FACCIA IL PIACERE!

Xevious 3D non è semplicemente il vecchio *Xevious* riproposto in veste tridimensionale... magari lo fosse. Avete letto bene: alla luce delle modifiche apportate al mitico *shooter* in questa nuova versione, non si può certo dire che si sia fatto un passo in avanti, anzi. Guidata da una spocchia irriverente verso i suoi stessi classici, Namco ha messo mani dappertutto eliminando tutto ciò che di originale e divertente c'era nello *Xevious* dell'83 per far posto alle più infelici, banali e stereotipate trovate che si possano imma-

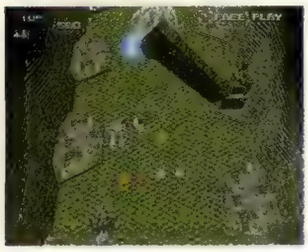


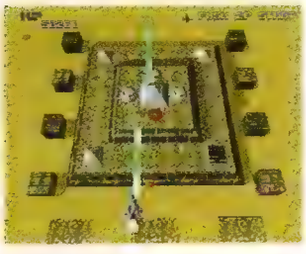




I tre Xevious *(poligonale, classic ed arrangement) a confronto.*

Titolo : Xevious 3D/G+
Casa : Namco
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto





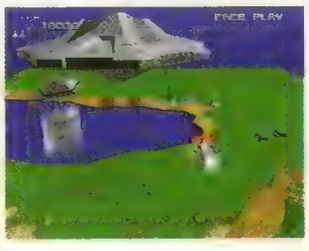
ginare, dalle armi extra perfettamente futili agli inediti quanto sterili boss finali (che avrebbero fatto meglio a restare chiusi nella mente malata di chi li ha partoriti) passando per i *continue* infiniti.
Ma procediamo con ordine. Un'introduzione in *CG* (così come gli intermezzi in *FMV*) assolutamente "moscia" tanto nelle sequenze quanto nei BGM, fa da preludio a uno *shoot 'em up* ugualmente sottotono, poco impegnativo (bastano 15 minuti per risolverlo alla prima partita) e dalla lentezza esasperante.
La rielaborazione del *concept* vede, innanzitutto, un diverso funzionamento del mirino privato di tutte quelle caratteristiche ludiche che lo avevano reso mitico nella vecchia versione. Nello ***Xevious*** dell'83, infatti, l'intrippo nell'uso del mirino stava nella difficoltà di colpire i mezzi terrestri in movimento, il che costringeva il giocatore ad anticiparne le traiettorie, sparando cioè nel punto in cui il nemico si sarebbe trovato quando il missile avrebbe raggiunto il suolo. Una brillante quanto semplice routine di IA, inoltre, faceva in modo che alcuni carrarmatini accelerassero o si spostassero quando scoprivano di essere sotto al pericoloso mirino, offrendo un avvincente livello di sfida. E ancora. I giocatori più smaliziati potevano mostrare la propria abilità e precisione abbattendo con un sol colpo due o più costruzioni adiacenti semplicemente sparandovi nel mezzo e il livello di difficoltà elevato rendeva l'impiego di questa tecnica quanto mai indispensabile. Ebbene, niente di tutto ciò è riproposto in ***Xevious 3D***. Il "nuovo" mirino infatti permette di AGGANCIARE i nemici al suolo e abbatterli con estrema facilità anche se in movimento (un po' come accade con i missili a ricerca calorica) impedendo, inoltre, di colpire contemporaneamente più bersagli vista la tendenza ad agganciarli uno per volta. Potrò sembrare eccessivamente pignolo nel notare e criticare un simile comportamento, ma basta una partita al vecchio ***Xevious*** (imprudentemente incluso nel CD) per rendersi conto di quanto sia infelice questa scelta. Le armi extra, ancora, annoverano oltre al classico mitragliatore, una serie di raggi energetici autoguidati e un potente cannone laser tutti *upgradabili* durante il gioco raccogliendo più volte il pod della medesima arma in possesso. Sebbene la loro inclusione possa sembrare nuova e utile, in realtà è perfettamente trascurabile vista la mancanza di ostacoli che richiedano un ragionamento tattico per decidere quale arma impiegare: ogni cosa può essere eliminata con la medesima efficacia da ciascuna di esse. Se c'è qualcosa che effettivamente mancava al vecchio ***Xevious*** (così come a tutti gli *shooter* della prima generazione) e che è stata introdotta in questa nuova versione, sono i boss finali, ma la loro realizzazione è lungi dall'essere esemplare. I loro comportamenti e gli schemi d'attacco sono quanto mai triti e ritriti e dimostrano quanta poca creatività invada oggi il genere degli *shoot 'em up* nonché le menti in casa Namco, a dispetto dell'impegno mostrato nell'invenzione di nuove soluzioni ludiche nel settore dei *beat 'em up*. Abbattere i vari guardiani di fine livello è solo una questione di tempo avulsa da qualsiasi ragionamento e interamente basata sulla paziente attesa che il boss assorba un sufficiente numero di colpi. La presenza dei continue infiniti, inoltre, scoraggia il giocatore dal cercare di evitare gli attacchi avversari inducendolo semmai a restare immobile "sul" nemico approfittando dell'effetto deleterio del contatto fra esso e la propria astronave. Assolutamente soporifero.

Alta Risoluzione

E' da un po' di tempo in voga la tendenza ad utilizzare l'alta risoluzione come mezzo di richiamo supplementare all'ormai introdotta e accettata grafica poligonale. Adesso che il poligono è entrato a pieno diritto nel videogame, dopo una interminabile serie di "demo giocabili" spacciati per videogiochi, l'industria (anzi, Namco) si sta dimostrando svogliata nel rivolgere finalmente l'attenzione verso aspetti più importanti come *concept* e giocabilità, privilegiando, invece e ancora, l'esasperata ricerca di soluzioni grafiche d'impatto. Non a caso questo ***Xevious 3D*** è interamente realizzato in *hi-res*, ma il compromesso a cui si è giunti per conseguire un adeguato *frame rate* vede una drastica riduzione di colori e *texture* oltre a un numero di poligoni su schermo scarsissimo. A dir la verità, il *frame rate* è tutt'altro che "adeguato" nonostante il deserto poligonal-cromatico che caratterizza nemici e fondali. Sin dai primi secondi di gioco è possibile notare fastidiosi rallentamenti in occasione delle esplosioni (ottusamente realizzate con poligoni) con momenti di risibile affaticamento al cospetto di boss finali o fondali relativamente complessi (relativamente alle possibilità offerte dall'alta risoluzione). Tanto precario ed instabile è il *frame rate* da venire drasticamente abbattuto in occasione del gioco in coppia simultaneo dove bastano i quattro poligoni in più dell'astronave amica per metterlo in crisi e per trascinarlo a valori assolutamente inaccettabili (praticamente sembra come se qualcuno abbia attivato l'autofuoco sul tasto della pausa). A questo punto sorge spontaneo chiedersi quanto sia "indispensabile" l'impiego dell'alta risoluzione, soprattutto considerato l'impatto visivo ben più efficace di titoli "normali" come ***Ray Storm*** di Taito. Mah, certe volte proprio non li capisco 'sti programmatori e *game designer*. Le musiche, infine, fanno da perfetto coronamento alla piattezza visiva di ***Xevious 3D*** con ritmi sommessi e lenti, incapaci di destare l'attenzione del videogiocatore, già assopito dalla monotonia dell'azione.
Incredibilmente scadenti gli effetti sonori (forse l'unico aspetto in comune col vecchio ***Xevious***) talvolta addirittura assenti in occasione delle esplosioni dei boss finali (esplosioni mute?).

MORPHEUS

UN RISIBILE PLAGIO A RAY STORM.



L'INQUADRATURA TALVOLTA CAMBIA PER OFFRIRE MAGGIOR SPETTACOLARITÀ ALL'AZIONE.

Commento **Se da un lato la sonnacchiosa Taito ha sorpreso tutti col suo ottimo *Ray Storm*, dall'altro la pluri-osannata Namco è riuscita a deludere, producendosi in un remake che conclude nel peggior modo possibile la storica esistenza (resistenza) del mitico *Xevious*. Too bad...**

Pro...
- *Raffinato l'hi-res*
- *Perfetta riproduzione dei classici*

Contro...
- *Nessuna innovazione*
- *Fastidiosi e frequenti rallentamenti*

La Pagella...

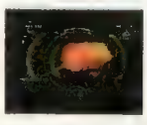
Grafica	**58**
Sonoro	**45**
Giocabilità	**60**
Longevità	**39**
Originalità	**39**

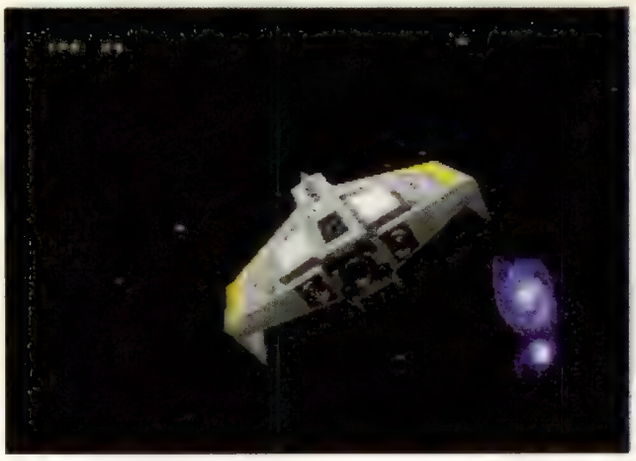
47

Wing Commander IV

La serie di *Wing Commander*, il cui primo episodio apparve nella metà degli anni ottanta, è ormai diventata una vera e propria istituzione. I primi due episodi erano produzioni tutto sommato povere se paragonate agli standard odierni, caratterizzate da una serie di rozze sequenze di intermezzo che rompevano la monotonia dei combattimenti spaziali che, per quanto ben realizzati, non proponevano però nulla di nuovo. Con l'avvento del terzo capitolo i programmatori cominciarono a far uso di filmati in FMV per aggiungere una dimensione ancora più realistica alla trama, ma è con la quarta parte che il gioco entrò in una nuova dimensione. Invece di usare la consueta tecnica che consisteva nel filmare degli attori per poi sovrapporli a un fondale generato al computer, la Origin decise di raccogliere attorno a sé una vera e propria armata di designer per creare una serie di set cinematografici in perfetto stile hollywoodiano, nei quali poter girare tutte le azioni e le sequenze che, dopo essere state "catturate" dalle consuete telecamere a 35mm, sono state trasportate

Titolo : WING COMMANDER IV
Casa : ORIGIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO





sui computer di mezzo mondo. Tutto ciò face crescere a dismisura il budget del gioco (ben 10 milioni di dollari) il che rese, di fatto, ***Wing Commander IV*** il *game* più costoso dell'intero panorama videoludico. Un titolo nel quale si è avuta molta cura di aspetti quali la trama e l'atmosfera dovrebbe essere, almeno a rigor di logica, un prodotto più che valido e in grado di catturare l'interesse di molti video giocatori. Purtroppo il 90% dei soldi impiegati nella realizzazione di ***WCIV*** sono serviti alla Origin per foraggiare il "contorno" e, adesso come adesso, i risultati non possono certo dirsi soddisfacenti!

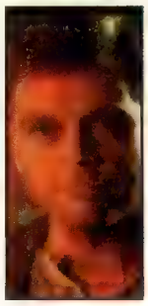
La Guerra Sta!

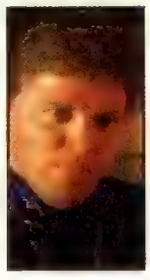
Il titolo inizia proprio dalla conclusione di ***Wing Commander III***, dall'ultimo e decisivo scontro nel quale i Kilrathi erano stati totalmente annientati. A quell'epica battaglia seguì un periodo di relativa pace, una pace che però fu interrotta non da un'altra invasione aliena, bensì dal sorgere di fortissime tensioni interne. Si assistette così allo scoppio di una vera e propria serie di guerra intestine che minarono la compattezza del Fronte Unito, tant'è che la confederazione si trovò costretta a richiamare il colonnello Blair nel disperato tentativo di riuscire a ristabilizzare l'intera situazione. Una situazione non facile, compromessa anche dalla comparsa di loschi figuri che iniziarono a sfruttare l'atmosfera di insicurezza che aleggiava sul genere umano per promuovere i loro personalissimi piani di conquista. Il compito di Blair sarà quindi quello di scoprire come, o meglio, se la federazione potrà essere salvata da una scissione che appare ormai quasi inevitabile. Così raccontata, la storia potrebbe anche dare l'impressione che questo ***Wing Commander IV*** sia, a differenza dei suoi predecessori, una vera e propria esperienza interattiva, un gioco con un *plot* altamente complesso e aperto a più finali, ma purtroppo la verità è che, anche in questo caso, l'intero svolgimento della trama e dell'avventura si rivela molto, troppo, lineare. Le varie sequenze in FMV infatti richiederanno generalmente non più di una o due semplici decisioni e, anche in questo caso, le possibilità di risposta saranno veramente molto limitate. A peggiorare ulteriormente la situazione bisogna poi considerare che le decisioni prese avranno un effetto ridotto sull'andamento della trama, non alterando, se non in maniera risibile, lo svolgimento dell'intera vicenda. Per fortuna i programmatori ci hanno lasciato almeno la possibilità di *skippare* le varie sequenze in FMV!

Le Due Facce della Medaglia

Come accadeva anche nei suoi illustri predecessori, la parte *arcade* di ***Wing Commander IV*** è costituita da una lunga serie di battaglie spaziali. In questi casi le varie missioni che ci troveremo a dover affrontare saranno caratterizzate dalla presenza di diversi obiettivi e velivoli, anche se alla fine della fiera tutto quello che ci sarà richiesto non sarà altro che la sistematica eliminazione di qualsiasi aviogetto ostile (pirati, ribelli, ecc. ecc.) osi fare la propria comparsa sullo schermo. Ovviamente saranno presenti anche altri *task* che ci porteranno a scortare enormi carovane di cargo, a scoprire l'ubicazione di eventuali basi segrete e a bombardare stazioni orbitanti ma, a grandi linee, tutto quello che ci sarà richiesto non sarà altro che una buona mira e tanta tanta voglia di sparare. A peggiorare la situazione ci pensa poi la realizzazione delle varie battaglie estremamente grezze e in netto contrasto con lo spettacolo fornito dalle varie sequenze. I display di controllo delle navicelle risultano infatti estremamente piatti e plasticosi, tanto da farci sospettare che i terminali della Confederazione siano ancora costituiti da una sfilza di Commodore 64! Inoltre buona parte dello schermo di gioco verrà sistematicamente coperto da cifre, numeri, e messaggi assortiti che, oltre a diminuire lo spazio "vivibile", a causa della loro bassa qualità conferiscono al titolo un aspetto molto datato. Ovviamente sarà anche possibile utilizzare una serie di inquadrature esterne, purtroppo però riuscire a volare senza l'ausilio dell'HUD si rivela impresa tutt'altro che facile! Anche per quel che riguarda la grafica delle varie astronavi le cose non vanno molto meglio. Infatti, a meno che gli obiettivi non siano di grossi dimensioni, i vari caccia e navi alieni appariranno alla distanza come piccole macchie di fango informi e non appena vi avvicinerete abbastanza per godere della resa dei vari mezzi, questi tenderanno ad allontanarsi molto rapidamente tanto che non riuscirete a farvi mai un'idea dell'effettivo numero di dettagli di ogni astronave. Gli obiettivi più grandi risulteranno più semplici da inquadrare: sfortunatamente però questi saranno caratterizzati dalla presenza di *texture* molto sgranate e dalla totale assenza di effetti di luce o di *shading*, quasi fossero stati creati delle stesse dimensioni degli altri mezzi e quindi ingranditi alla ben meglio, senza alcuna modifica di sorta. Il sistema di controllo è invece discretamente complesso, grazie anche all'elevato numero di comandi che ci consentiranno di ruotare sul nostro asse, inserire il pilota automatico, eiettarci, variare il sistema di armi selezionato, targettare più bersagli, spedire e ricevere messaggi oltre che insultare eventuali nemici presenti nel nostro campo visivo. Grazie al buon numero di tasti presenti sul pad della Play ricordarsi la corretta sequenza o il pulsante da utilizzare è un'impresa difficile, ma sicuramente non impossibile: purtroppo il sistema di controllo risente di un certo ritardo nell'esecuzione dei vari comandi, effetto che viene acuito dall'eccessiva scattosità dei vari mezzi e da alcune inspiegabili pause che, di tanto in tanto, si verificheranno in concomitanza ad esplosioni particolarmente complesse. Ben quattro dischi sono stati necessari ai *guys* della Origin per immagazzinare questo popò di gioco che, senza ombra di dubbio, presenta alcune tra le più impressionati sequenze animate che siano mai apparse sugli schermi delle nostre PlayStation. Il vero problema risiede però nella scarsa qualità del gioco che, di fatto, scoraggerà molti di voi ben prima di giungere al secondo disco, lasciando così in sospeso il capitolo di una saga che mostra, in maniera a dir poco preoccupante, tutti i limiti dovuti ad una concezione e a una struttura ormai vecchia di anni.

SHOGUN





Commento **Apparentemente il creatore di *Wing Commander IV*, Chris Roberts, ha come aspirazione quella di diventare un produttore cinematografico di Hollywood e, dalla qualità dei vari filmati presenti in questo game, direi che non gli manca poi molto. A questo punto però mi chiedo perché mai il nostro baldo giovane abbia deciso di impegnarsi nella realizzazione di un gioco. Non avrebbe fatto forse meglio a tenere da parte i suoi sudati risparmi per realizzare un bel film di fantascienza, magari ispirato ai personaggi della saga di *Wing Commander*? In fondo *WCIV* è, in tutto e per tutto, una sorta di epica produzione cinematografica all'interno della quale è stato infilato un giochino vecchio di anni! Sembrerebbe quasi che alla Origin si siano dimenticati su che cosa stavano lavorando e quale dovesse essere il loro vero obiettivo, ovvero quello di creare un videogioco. Ok, la qualità delle sequenze in FMV è veramente ottima, specialmente per quel che riguarda la pulizia e la fluidità della immagini, ma non credo che sia questo a cui aspirano milioni di videoplayer. In fondo di bei film di fantascienza su VHS o LD è ormai pieno il mondo!**

Pro...

- *FMV di ottima qualità*
- *Numerose missioni*

Contro...

- *Scarsa interazione ed eccessiva monotonia*
- *Realizzazione parte "live" mediocre*

La Pagella...

Grafica	**73**
Sonoro	**74**
Giocabilità	**45**
Longevità	**53**
Originalità	**40**

51

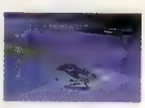
BallBlazer Champions

Chi conosce *Turrican* e ciò che ha significato ai tempi di Amiga, non potrà non ricordare il team che ne fu l'artefice, Factor 5. Per la prima volta nella storia della macchina a 16-bit di Commodore (pace all'anima sua) fu possibile giocare ad un *action game* frenetico, colorato, veloce e vasto che nulla aveva da invidiare alle produzioni similari per console o coin-op. Mai l'hardware Amiga fu spinto oltre il "limite *Turrican*". Il massimo era stato raggiunto. Al pari di Team 17, Factor 5 ha saputo guadagnarsi un posto d'onore nell'allora embrionale mercato videoludico, un posto che oggi cerca di riconfermare come ha già fatto il team autore di *X2*. Ma le cose sono andate storte, terribilmente storte.

Veliamo perché...

Ballblazer Champions ripropone il vecchio *concept* alla base del *Ballblazer* degli anni '80 (ad opera dell'allora Lucasgames), in cui due giocatori si contendevano una sfera su un'estesa arena nel tentativo di indirizzarla nella porta avversaria.
Lungi dall'essere coinvolgente come lo *Speedball 2* dei mitici Bitmap Brothers, *BallBlazer* fu apprezzato da non pochi videogiocatori. La semplicità era il suo punto forte, la stessa che ritroviamo in questo *remake* a 32-bit caratterizzato, come vuole la neo-tradizione videoludica, da una massiccia iniezione di poligoni *texturati*, effetti di luce e *gouraud shading*. Ad una prima occhiata infatti, la cosa che stupisce maggiormente è il livello di dettaglio nonché la vastità delle ben dodici arene che fanno da scenari nel *tournament mode*. I paesaggi interamente poligonali attingono a piene mani dalla scenografia futuribile già vista in *WipEout XL*, arricchendola di colori e ammorbidendola con una risoluzione grafica davvero elevata.
La sfera stessa costituisce una sorgente luminosa che illumina pavimento e pareti e lascia dietro di sé una deliziosa scia trasparente. L'unico inconveniente è che tutto questo ben di Dio viaggia costantemente a 20 fps con momenti di risibile crollo nel fasi più frenetiche.
Nonostante gli effetti di luce si sprechino e il campo di visuale sia talmente vasto da vedere i confini delle imponenti arene anche da notevole distanza, l'impatto visivo totale è tutt'altro che spettacolare. Quando la grafica viene anteposta alla fluidità il risultato è sempre deprimente, soprattutto in un gioco dove i riflessi vengono stressati oltre ogni limite e l'esigenza di tenere tutto sotto controllo è indispensabile per portare a buon fine la partita. In *BallBlazer Champions*, invece, il caos regna sovrano. Non stupitevi se dirigendovi con la sfera verso il portale dell'avversario, non ve la troviate più davanti al momento del tiro. Probabilmente vi è stata rubata dal concorrente nel giro di un *frame* senza darvi la possibilità di accorgervene e reagire tempestivamente.
L'esigenza, inoltre, di ruotare costantemente su sé stessi ora per braccare la sfera ora per tentare di rubarla all'avversario, non fa che sollecitare il già precario *engine* poligonale costretto a muovere una mole abnorme di poligoni e *texture*. Gli scatti, infine, oltre a generare forti emicranie anche dopo pochi minuti di gioco, rendono quanto mai frustrante riuscire a inquadrare la stessa sfera anche quando è ferma, facendo delle vostre evoluzioni a vuoto intorno ad essa una risibile scenetta foriera della benché minima sensazione di divertimento. Più in generale si finisce per correre alla disperata in lungo e in largo per le arene sparando all'impazzata nella speranza che un po' di fortuna vi faccia colpire l'avversario e rubare la sfera (raggiungere la zona in cui lanciarla e centrarla, poi, è un altro paio di maniche). Stupisce notare la pletora di tocchetti grafici inseriti nel gioco e le buone animazioni degli hover, considerato l'*engine* grafico incapace di animarne degnamente la metà. Per la serie "diamoci una zappata sui piedi, e prendiamo pure la mira". Insomma, *BallBlazer* è l'ingiocabilità allo stato puro.
L'accompagnamento sonoro è fatalmente mediocre con l'unico effetto di rilievo costituito dal commento in tempo reale, dai toni, però, tanto esagitati ed "americaneggianti" da renderlo quanto mai ridicolo vista la tutt'altro che frenetica azione di gioco. Insomma, il classico prodotto americano tutto "WOW!" e "UNBELIEVABLE!", ma privo, in realtà, di spina dorsale.

Il dettaglio e la complessità delle arene stupisce considerata l'incapacità dell'engine grafico di animarle decentemente.



La Struttura

Fra una partita e l'altra a *BallBlazer* è possibile impiegare il denaro accumulato in caso di vittoria per migliorare le prestazioni del vostro mezzo (selezionabile da una rosa di otto, ognuno dotato delle classiche differenti abilità) quali la potenza del motore, l'*handling*, la gittata del tiro e così via. Durante gli incontri è possibile raccogliere alcuni pod sparsi per l'arena e costantemente rigeneranti, che consentiranno di utilizzare un numero finito di missili (a ricerca calorica e non), mine, onde magnetiche (in cui far passare l'avversario per farne impazzire il mezzo) e altre cosucce utili ad accaparrarsi la sfera senza doversi scomodare nel performare il classico spintone.

Conclusioni [illegible]

Considerato l'elevato numero di arene, l'indubbio fascino del *remake* e l'elemento strategico suggerito dall'esigenza di *upgradare* il proprio mezzo facendo attenzione alla pecunia disponibile, i presupposti strutturali per un buon titolo sportivo-futuristico ci sono tutti e i due anni impiegati per la sua realizzazione non lasciavano prevedere niente di così mediocre, anzi. Purtroppo il risultato finale delude su tutti i fronti alimentando seri dubbi sulle attuali capacità di Factor 5 in ambito tridimensionale. Forse sarebbe stato meglio emulare i compagni di Team 17 perseguendo la strada del 2D piuttosto che buttarsi a capofitto nell'ignoto mondo poligonale già popolato da una pletora di titoli ben più validi di questo *BallBlazer Champions*.

MORPHEUS

Commento **Se non fosse per il frame rate insopportabilmente basso, *BallBlazer Champions* sarebbe il titolo frenetico, divertente e coinvolgente che tutti si aspettavano. Purtroppo non è così. Provaci ancora Factor 5.**

Pro...
- *Maniacale cura dei dettagli*
- *Abbastanza longevo*

Contro...
- *20 fps*
- *Provoca il mal di testa*

La Pagella...

Grafica	**60**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**50**
Longevità	**79**
Originalità	**70**

60

Titolo : BallBlazer Champ.
Casa : Lucas/Factor 5
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

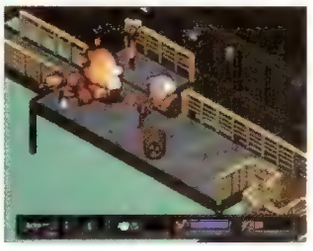
Crusader: No Remorse

Se il vostro sogno è sempre stato quello di essere membro di una squadra d'assalto... Beh, allora questo è certamente il titolo che fa per voi. *Crusader: No Remorse* infatti vi vede vestire i panni di un prode soldato solitario che, tanto per cambiare, è stato scelto dalla solita confederazione per la pace galattica per annientare una supercorporazione criminale: la Wec. Il vostro scopo sarà quindi quello di farvi largo lungo un'intricata serie di livelli, ognuno dei quali sarà caratterizzato dalla presenza di un particolare obiettivo. Passerete così dalla sistematica eliminazione di qualsiasi oggetto osi fare la sua comparsa sullo schermo, al furto di informazioni, dal disinnesco di trappole al salvataggio di ostaggi, il tutto con il solo scopo di creare più grattacapi possibile ai quei simpaticoni della Wec! L'azione sarà ovviamente seguita tramite l'ausilio dell'ormai immancabile visuale in 3D isometrico, mentre la grafica dei vari livelli sarà costituita da una serie di locazioni a scrolling multidirezionale realizzate tramite semplici sprite che, per quanto non siano nulla di eccezionale, si fanno comunque notare per una certa dovizia di dettagli. Discorso inverso va invece fatto per quel che concerne i vari abitanti dei livelli. Questi infatti, grazie al consueto mix di poligoni e *texture*, risultano caratterizzati da un ottimo set di animazioni oltre che da tanto, tanto sangue! Un'altra cosa interessante da sottolineare è che, a differenza di altri prodotti similari, i vari schemi presenti in *Crusader* sono stati costruiti e disegnati prendendo spunto da veri e propri edifici, il che significa che non vi troverete a vagare solo in corridoi o immensi saloni, ma potrete addentrarvi anche in laboratori, cucine, sale riunioni e persino toilette!

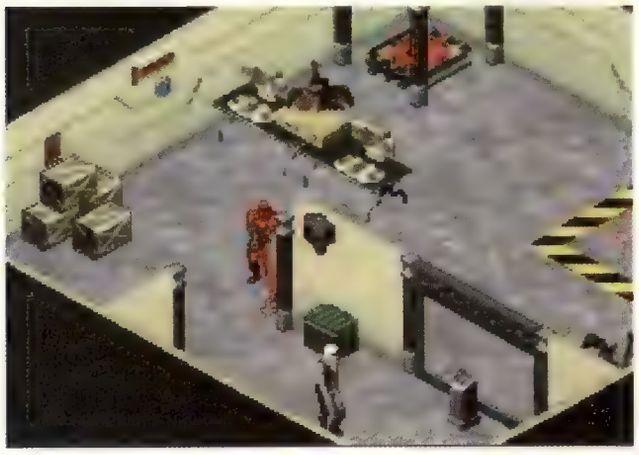
Gameplay e Giocabilità

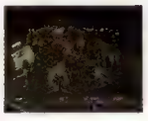
Ovviamente, oltre a poter utilizzare un ricco arsenale, il nostro baldo *fighter* sarà anche dotato di una serie di altre abilità che gli consentiranno di saltare, correre, abbassarsi e strisciare, il tutto grazie a due diversi sistemi di comando che potranno essere alternati liberamente durante la partita, consentendovi così di dare il meglio di voi sia nella fasi di guerriglia che in quelle di ricerca! Questo fatto, se da un lato permette al giocatore di godere di una certa libertà d'azione, dall'altro contribuisce a rendere il sistema di controllo un po' complesso, il che potrebbe crearvi qualche piccolo inconveniente durante le prime partite. Saranno tuttavia sufficienti un paio di match per prendere la mano con i comandi, dopo di che sarete in grado di ripulire persino le locazioni più insidiose volteggiando sinuosamente tra raffiche e raggi laser, distribuendo al contempo razzi a destra e manca (forse sto un po' esagerando...). A tutto ciò si va poi ad aggiungere un'azione di gioco rapida e frenetica che, insieme alla complessa struttura dei livelli, contribuiscono a fare di questo *Crusader: No Remorse* la scelta ideale per tutti i fan dei giochi d'azione in cerca di un prodotto ben confezionato e, al contempo, divertente.

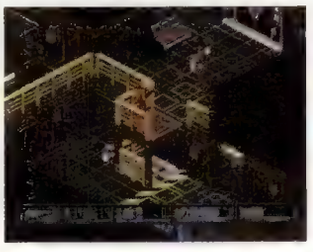
SHOGUN

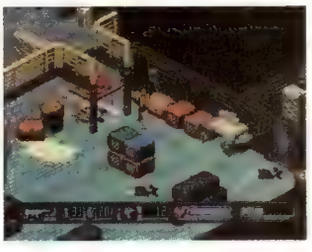


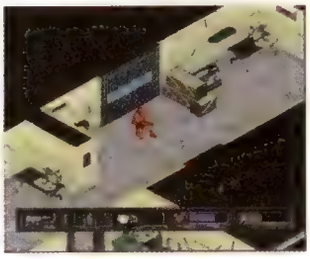
LE DEFLAGRAZIONI SONO UNA COSTANTE DI CRUSADER: NO REMORSE ANCHE IN VIRTÙ DEL FATTO CHE POTREMO DISTRUGGERE QUASI TUTTI GLI OGGETTI PRESENTI SULLO SCHERMO SENZA DOVER COMPIERE ECCESSIVI SFORZI!











Commento ***Crusader: No Remorse*** **è il classico giochino d'azione che non propone nulla di nuovo o di eccezionalmente innovativo, ma è caratterizzato da una discreta realizzazione tecnica alla quale si affiancano una struttura e una giocabilità veramente ben studiate. A differenza di titoli quali *Project Overkill* infatti, quest'ultima fatica EA presenta un'azione di gioco veloce, una buona varietà di livelli e di missioni e a un sistema di controllo complesso, ma non impossibile. Si tratta di un mix di elementi pressoché perfetto, in grado di tenere il giocatore incollato allo schermo per ore ed ore. Certo, la grafica non è nulla di eccezionale ma, in fondo, a chi importa se poi il gioco risulta comunque longevo e, soprattutto, divertente?**

Titolo : CRUSADER: NO REM.
Casa : EA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

Pro...

- *Azione rapida e frenetica*
- *Divertente e impegnativo*

Contro...

- *Tecnicamente migliorabile*
- *Sistema di controllo un po' macchinoso*

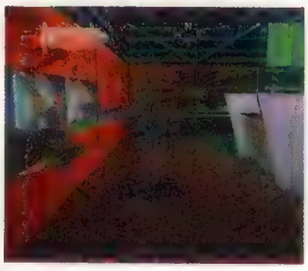
La Pagella...

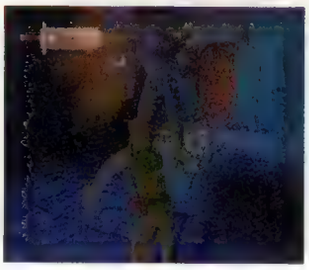
Grafica : **75**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **82**
Longevità : **80**
Originalità : **60**

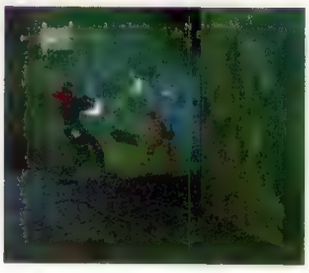
80

EXCALIBUR 2555AD *È STATO SVILUPPATO DAL TEAM TEMPEST, AUTORI IN PRECEDENZA DEL SUPER-DISCUSSO* LONE SOLDIER.

Excalibur 2555AD





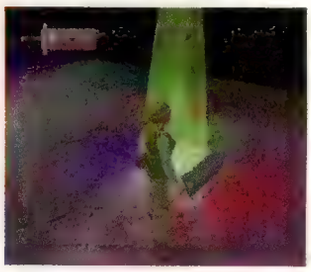


L'anno è il 2555. In questa data la popolazione della Terra è costretta a vivere in tetre città sotterranee dopo che un gigantesco meteorite è entrato in collisione con il nostro amato pianeta. Tra tutti gli agglomerati urbani esistenti nel sottosuolo c'è Salto, una delle più grosse e prospere città dell'intero pianeta che però, in quest'ultimo periodo è caduta sotto il controllo di un perfido tiranno di nome Delvar. Nel tentativo di conquistare il potere assoluto, Delvar ha creato una macchina del tempo grazie alla quale è riuscito a spedire un gruppo di soldati nel passato, nell'Inghilterra Medioevale, con l'obiettivo di rubare la magica spada di re Artù, l'Excalibur. Gli uomini di Delvar giunsero così a Camelot e, dopo aver compiuto una lunga serie di efferati delitti, riuscirono a impossessarsi della magica spada per poi tornare nel loro tempo.

Fortunatamente però, il fedele mago di Artù, Merlino, riuscì ad escogitare un piano, una strategia che prevedeva l'invio di un prode paladino nel futuro con l'obiettivo di recuperare la spada salvando così, non solo l'Inghilterra, ma anche l'intera popolazione di Saito. Ha così inizio quest'ennesima avventura, avventura nella quale, nei panni della nipote di Merlino, vi troverete impegnati in un lungo viaggio attraverso il tempo al termine del quale dovrete riuscire a ricondurre con voi la magica spada di Artù.

Titolo : **EXCALIBUR 2555AD**
Casa : **TELSTAR**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AVVENTURA**

Excalibur 2555AD è la classica avventura caratterizzata dalla presenza di una protagonista appartenente al gentil sesso che presenta alcuni punti in comune con la dolce (?) Lara di *Tomb Raider*. Anche qui controllerete una fascinosa fanciulla che non ha alcuna remora nell'affrontare orde di feroci nemici: inoltre potrete seguire l'azione di gioco da una visuale collocata alle spalle del vostro personaggio, grazie alla quale riuscirete ad avere un'inquadratura abbastanza chiara di quanto vi sta intorno. Così come nel titolo targato Core, anche in *Excalibur 2555AD* la grafica è ben realizzata ma, escludendo questi aspetti di "contorno", i due giochi risultano profondamente diversi. *Excalibur 2555AD* non vi vedrà infatti costretti in prove di equilibrismo sul bordo di crepacci e non vi obbligherà neanche a spiccare poderosi balzi per raggiungere una o più piattaforme. Quello che abbiamo qui è un'avventura discretamente rapida che vi vedrà



impegnati, non in un frenetico tiro al bersaglio, quanto nella risoluzione di una serie di puzzle, molti dei quali implicheranno una certa interazione con gli altri abitanti del gioco nonché estenuanti scarpinate a scopo esplorativo. I 12 livelli che compongono il gioco saranno infatti caratterizzati dalla massiccia presenza di trabocchetti e rompicapi: molti non implicheranno il semplice recupero di uno o più oggetti (che dovranno essere quindi collocati altrove), ma vi obbligheranno anche a dialogare con i vari abitanti di Saito. Gli indigeni spesso si dimostreranno stranamente socievoli fornendovi le informazioni delle quali avete bisogno, ma alcuni, dopo una breve manfrina, vi salteranno al collo (a volte anche senza preavviso). Ovviamente gli aiuti che riceverete non saranno quasi mai disinteressati, così rassegnatevi fin d'ora e preparatevi ad esaudire una lunga serie di richieste che andranno da semplici alcolizzati in cerca di una bottiglia di Barbera a bande di ribelli che, come voi, hanno l'obiettivo di porre fine al malvagio regno di Delvar. Tutti i dialoghi presenti nel gioco saranno rigorosamente a senso unico, il che renderà immediatamente chiari gli obiettivi da raggiungere per completare un determinato livello. Tutto ciò va ovviamente a vantaggio della velocità dell'azione e dello svolgimento della trama che tende a dipanarsi in maniera rapida e priva di pause anche se, così facendo, la

libertà d'azione offerta al giocatore risulta irrimediabilmente compromessa. Inizialmente i vari puzzle con i quali vi dovrete confrontare saranno piuttosto semplici e vi vedranno impegnati nel recupero di oggetti che dovranno essere poi consegnati al "legittimo" proprietario. Con il passare degli schemi i vari *task* si faranno via via sempre più complesse. Alcuni problemi potranno infatti essere risolti solo con l'ausilio della magia, il che obbligherà la nostra Beth a trovare prima le varie formule e quindi gli ingredienti necessari a castare il magico sortilegio. Questi conferiranno alla nostra paladina la capacità di distruggere oggetti, di incantare nemici e di aprire porte aggiungendo, di fatto, un'altra dimensione al *game*. Anche per quel che riguarda l'aspetto grafico ***Excalibur*** è veramente un ottimo prodotto. Beth si muove nelle varie stanze con una grande fluidità stagliandosi lungo una serie di fondali che, una volta tanto, presentano un look non solo insolito, ma anche piacevole e molto curato. L'aspetto che balza subito agli occhi è, indubbiamente, l'uso massiccio di effetti di *light source*: l'impiego di luci colorate ha consentito ai programmatori di creare locazioni estremamente chiare pur mantenendo intatta l'atmosfera gotica che pervade l'intero prodotto. Saranno anche presenti due differenti visuali dalle quali potrete seguire lo svolgimento dell'intera vicenda: la prima, come già detto, è costituita da un'inquadratura in perfetto stile ***Tomb Raider,*** mentre la seconda si avvarrà di un sistema di telecamere fisse sul modello di ***Resident Evil*** che, pur risultando molto spettacolari, hanno il difetto di fornire una visione parziale di alcune locazioni il che non andrà sicuramente a vantaggio della salute della nostra piccola Beth!

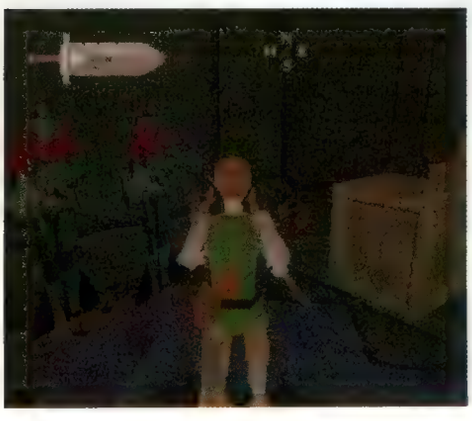
La Struttura del Gioco

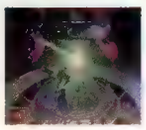
Da quanto detto finora ***Excalibur*** potrebbe apparire a molti come una classica avventura basata sulla ricerca, tuttavia è bene sottolineare come il gioco targato Telstar vanti anche una massiccia dose di combattimenti. In questi casi la prima cosa da fare sarà quella di far assumere alla nostra Beth la posizione di difesa in modo da attivare il sistema d'attacco. Verranno così messi a vostra disposizione tre diversi tipi di fendenti, che potranno essere caricati tenendo semplicemente premuto il pulsante incriminato, ai quali si andrà poi ad affiancare la consueta parata che vi consentirà di ripararvi persino dagli attacchi più potenti. Oltre a ciò avrete a disposizione una limitata selezione di mosse speciali realizzabili tramite la consueta pressione di tasti che, per quanto lente nella loro esecuzione, vi permetteranno di infliggere enormi quantità di danni con un semplice colpo. Inizialmente i vari scontri saranno molto semplici e l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi sarà quella di azzeccare il corretto tempo di parata tra una serie di fendenti e quella successiva.
Ovviamente, con il progredire dell'avventura, le cose si faranno sempre più complesse tanto che, negli schemi più avanzati, le vostre abilità di spadaccino e i vostri riflessi saranno messi a dura prova da più di un avversario. Tirando le somme direi che ***Excalibur 2555AD*** risulta indubbiamente un buon prodotto, adatto sia ai novizi di questo genere che agli avventurieri più navigati che non disdegnano di mollare di tanto in tanto qualche bella randellata. Purtroppo esiste un inconveniente, inconveniente che deriva dall'impossibilità di salvare la propria posizione all'interno dell'avventura. I nostri progressi saranno infatti registrati tramite un sistema di password che, per quanto efficace e funzionale possa essere, ci obbligherà a ricominciare la nostra avventura non dal punto in cui l'avevamo lasciata, bensì dall'inizio dello stage. Si tratta sicuramente di un espediente che garantisce al prodotto una maggiore longevità, ma che, allo stesso tempo, corre il rischio di frustrare ed annoiare molti videogiocatori: spesso e volentieri, infatti, ci capiterà di ripetere più e più volte lo stesso schema.

GLI EFFETTI DI LUCE DI EXCALIBUR 2555AD, ANCHE SE NON AL LIVELLO DI PARADIGMI DEL GENERE QUALI TUNNEL B1, SONO DAVVERO VALIDI.

SHOGUN

Commento ***Excalibur 2555AD*** **segue passo passo le orme tracciate da** ***Tomb Raider*** **nel tentativo di dar vita ad un'altra avventura così ben realizzata ed intrigante da attirare a sé tutti gli amanti del genere, e non solo. Ecco quindi spiegato perché il gioco si apra leggermente in sordina, con puzzle e combattimenti estremamente semplici, realizzati apposta per permettere anche ai novizi di calarsi pian piano in un mondo finora sconosciuto, per poi raggiungere nella seconda metà dell'avventura schemi ed enigmi più complessi. A tutto ciò bisogna aggiungere che le varie missioni, per quanto numerose e complesso possano essere, non risultano mai stupide o illogiche (non come accadeva, per esempio, in** ***Discworld***) **per cui vi basterà far lavorare un po' il cervello ed ispezionare bene i vari schemi per capire esattamente cosa dovete fare. Tutto ciò sarebbe stato veramente fantastico se solo i programmatori ci avessero data la possibilità di salvare la nostra posizione all'interno del gioco invece di avvalersi di un sistema di password che, per quanto efficace possa essere, ci obbligherà sempre a riniziare la nostra impresa dall'inizio del livello, il che è un vero peccato anche per un'avventura rapida e frenetica come questa!**





Pro...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Buon mix di puzzle e azione*

Contro...

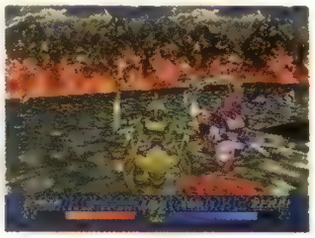
- *Mancanza opzione salvataggio*
- *Dialoghi poco sviluppati*

La Valutazione...

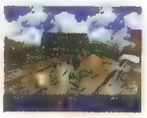
Grafica **: 80**
Sonoro **: 78**
Giocabilità **: 80**
Longevità **: 81**
Originalità **: 60**

80

Steeldom



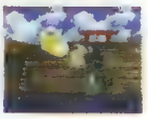
Per molti dei videogiocatori che hanno avuto l'opportunità di giocare e risolvere *Thunderforce IV* per Megadrive, quel "*to be continued...*" che appariva al temine della sequenza finale comincia a diventare un incubo. Da allora, infatti, Tecnosoft non ha dato seguito a quella promessa, lasciando i suoi innumerevoli fan (tra cui il sottoscritto) in apnea, nell'esasperante attesa del quinto appuntamento con uno degli sparatutto più massivi mai creati. Cosa aspettano? Nessuno lo sa e le congetture si sprecano: c'è chi ipotizza un esodo in massa di programmatori e game designer verso altre società, oppure una indecisione sul sistema da utilizzare (Saturn o PlayStation?) o, ancora, una scelta di diversificare il tipo di offerta lasciando il progetto *Thunderforce V* in perenne stand-by. In particolare, le recenti produzioni Tecnosoft sembrano avallare quest'ultima ipotesi. Sebbene avesse già mostrano una simile intenzione con il pinball game per Megadrive, *Devil Crash*, i recenti *Blooded Family* (beat 'em up a scorrimento) e *Hyper Revertion* (beat 'em up alla *Virtual-On*) per PlayStation, segnano nella maniera più esplicita una inspiegabile disaffezione di Tecnosoft verso il genere degli shoot 'em up ed il deludente *Blast Wind* (Saturn) sembra confermarla. Non solo. Mentre da un lato Tecnosoft continua a titillarci con i due *Thunderforce Golden Pack* (che hanno tutta l'aria di voler chiudere un capitolo per riaprine un altro... sì, ma quando?) dall'altro sembra accusare uno sconfortante affaticamento nel mettersi al passo coi tempi, lanciandosi in una serie di produzioni tutt'altro che eccellenti. I già accennati *Revertion* e *Blooded Family*, infatti, hanno, per così dire, "fatto cilecca" relegando la mitica software house di un tempo nel più buio e triste anonimato. Oggi, con il nuovo *Steeldom* (il *sequel* di *Hyper Revertion*), Tecnosoft tenta di risalire la china e di riproporsi come la fertile software house di un tempo... purtroppo senza riuscirci.

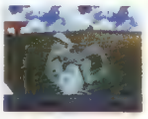


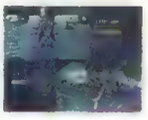
Titolo : STEELDOM
Casa : TECNOSOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Versione

Il gioco ripropone la medesima struttura di *Virtual-On* (Sega), ma con un'ambientazione in stile orientale/futuristico che fa da sfondo a lotte fra robot mistici dotati di straordinari poteri.
I personaggi selezionabili alla guida dei rispettivi *mech* da combattimento sono otto e vanno dal massiccio Daiku, capace di tramortire l'avversario con una serie di pugni devastanti, alla più agile, ma non per questo meno tenace e pericolosa, Misaki. Le mosse a disposizione, seppur meno numerose del più classico dei *beat 'em up*, sono funzionali e tutte performabili con estrema facilità (se ciò sia un difetto o un pregio è oggettivamente difficile stabilirlo). E' possibile, inoltre, defilarsi lateralmente, saltare, e anche appostarsi sulle cubiche costruzioni sparse per l'arena per dominare la scena da una posizione avvantaggiata. Finissime *texture* ricoprono personaggi e fondali non troppo complessi in termini di poligoni (la scelta, ad esempio, di eliminare le gambe ai lottatori optando per un mezzo di locomozione "fluttuante", ha tutta l'aria di essere un compromesso con un *engine* grafico mediocre piuttosto che una scelta di design), ma abbastanza affascinati ed evocativi da rendere questo aspetto poco fastidioso.
Trovano, comunque, spazio alcuni notevoli effetti di luce e trasparenze (come il bagliore che ricopre il braccio uncinato di Kai durante il caricamento di un devastante laser) insieme a spettacolari esplosioni che richiamano alla memoria i fasti della produzione Tecnosoft a 16-bit.
Buone le musiche orientaleggianti che si fondono perfettamente con le diverse ambientazioni del gioco.







IL RIDOTTO SPLIT SCREEN È INDICE DI UN ENGINE POLIGONALE NON TROPPO EFFICENTE, COSÌ COME LA MANCANZA DELLE GAMBE AI LOTTATORI.

Thunderforce...

Sebbene la grafica sia buona e le animazioni fluide e veloci, un'infelice inquadratura posta alle spalle del proprio mezzo impedisce talvolta di vedere l'avversario, costringendo il giocatore a defilarsi continuamente nella paura di venire attaccato a sua insaputa. Non migliora certo la situazione la risposta ai comandi, mortificata da una lentezza inaccettabile a cui solo un frenetico smanettamento al grido "*e dai muoviti!*" può porre un tutt'altro che gratificante rimedio. Alcune mosse, infine, hanno un tempo di recupero eccessivamente lungo (parlo di due o tre secondi!) durante il quale si è alla totale mercé del proprio avversario. Altri problemi coinvolgono i caricamenti da CD, spesso inspiegabili (come quelli fra un round e l'altro nonostante l'assenza del replay) e che rischiano di innervosire non poco il giocatore che voglia passare senza troppi fronzoli da un incontro all'altro (e noi sappiamo quanto sia pericoloso socialmente un videogiocatore nervoso...). Nonostante queste difficoltà (all'origine di un senso di frustrazione davvero opprimente), risolvere *Steeldom* richiede un impegno davvero minimo. Tanto a livello *normal* quanto a quello *mania* la tecnica di combattimento resta la medesima: attirare l'avversario a bordo ring, girarci intorno e scaraventarlo con uno spintone nell'abisso sottostante. Una volta sconfitto l'ultimo avversario, si accede allo scontro finale con il boss di turno e il gioco finisce con una misera *ending sequence* fatta di immagini modello manga con sottotitoli in giapponese (diversa per ogni personaggio).
Quanto *Steeldom* possa divertire il videogiocatore è quindi facile prevederlo: pochissimo. Il gioco in coppia con lo *split screen* (ridottissimo: ad ogni giocatore è assegnato poco più di 1/4 dello schermo), mantiene alta la rigiocabilità per qualche tempo, ma dubito che chiunque possa convincere per più di una volta un amico a staccarsi da *Soul Edge* per una sfida all'insegna della frustrazione con *Steeldom*.

Conclusioni

In definitiva, *Steeldom* è un gioco mediocre, programmato solo per passare un po' di tempo alla tastiera, senza alcuna idea o trovata originale in mente. Ci sono le basi per un buon *beat 'em up* e solo quelle: davvero poco per una software house che ha saputo dar prova della sua creatività su macchine molto meno "permissive" di quelle odierne e che oggi sembra incredibilmente stanca e incapace di ripetersi.

MORPHEUS

Commento **Fra le tante vittime del tracollo dei 16-bit quella che sembra faticare di più nell'uscire dalle macerie è certamente Tecnosoft che neanche con questo *Steeldom* riesce ad imporsi, continuando, invece, ad intaccare la credibilità e la fiducia guadagnate nel recente passato.**

Pro...

- *Buona la grafica*
- *Er, cos'altro?*

Contro...

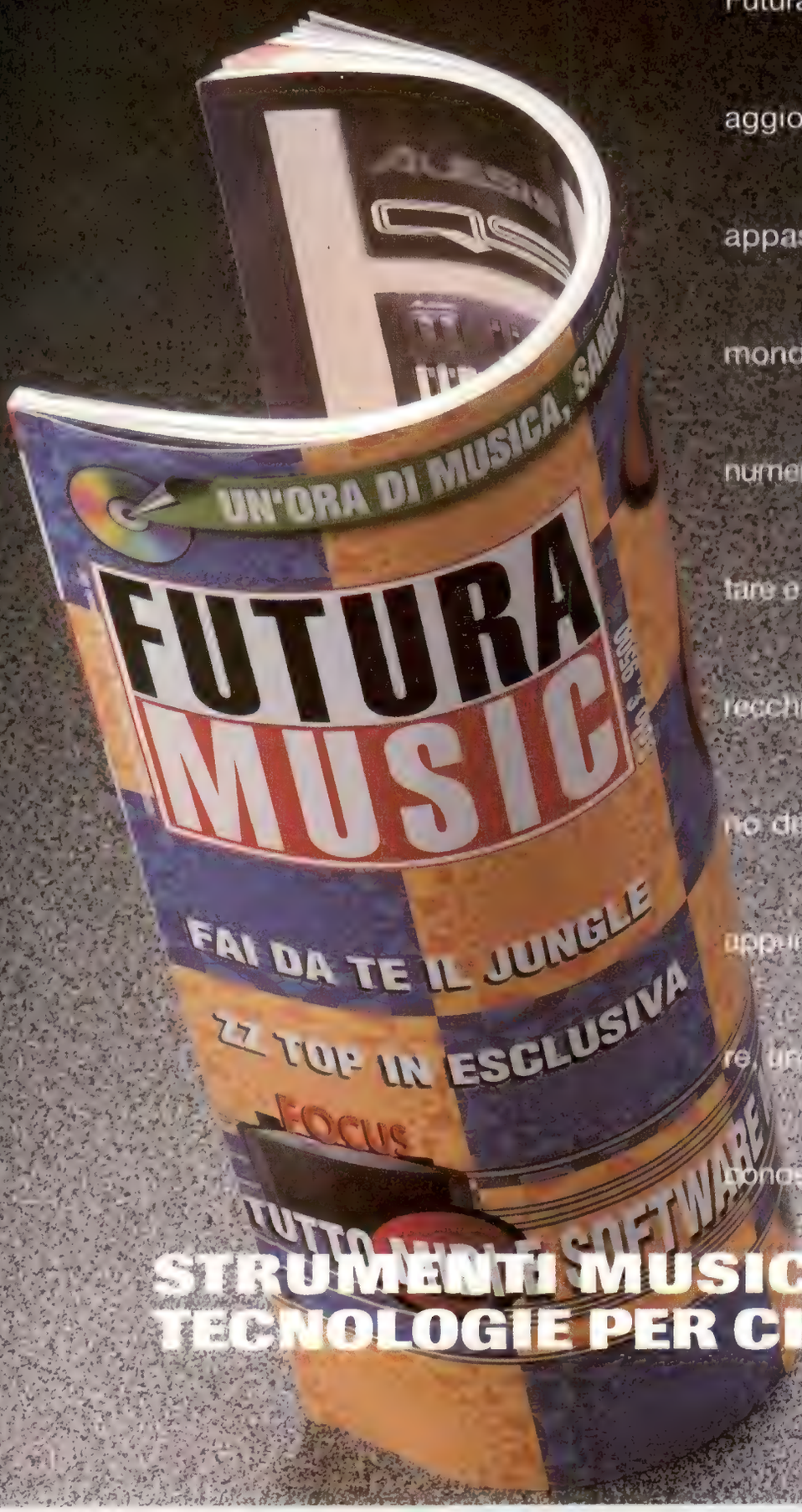
- *Troppo facile*
- *Risposta ai comandi lenta*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **65**
Longevità : **50**
Originalità : **40**

63

UNO STRUMENTO BEN ACCORDATO.



Futura Music è la guida più moderna, aggiornata e completa per tutti gli appassionati e i professionisti del mondo musicale. Allegato ad ogni numero, un CD che permette di ascoltare e valutare gli strumenti e le apparecchiature recensiti e testati all'interno della rivista. Futura Music è un appuntamento mensile da non perdere, uno strumento indispensabile per conoscere, capire e amare la musica.

STRUMENTI MUSICALI E NUOVE TECNOLOGIE PER CHI FA MUSICA

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION QUESTIONARIO 1997

1. Quale console possiedi o intendi acquistare nei prossimi sei mesi?
- PlayStation ufficiale (PAL) ☐
- PlayStation importata (NTSC) ☐
- Sega Saturn ☐
- Nintendo 64 ☐
- M2 ☐
- Altro: .....

2. Da quanto tempo possiedi una PlayStation?
- Meno di tre mesi ☐
- 3-5 mesi ☐
- 6-8 mesi ☐
- 1-2 anni ☐
- Più di due anni ☐

3. Quanti videogiochi per PlayStation possiedi attualmente?
- Meno di 3 ☐
- 4-7 ☐
- 8-13 ☐
- Più di 13 ☐

4. Quanti videogiochi acquisti al mese?
- Meno di 2 ☐
- Più di 2 ☐

5. Dove li compri di solito?
- Rivenditore specializzato ☐
- Grande magazzino ☐
- Per corrispondenza ☐

6. Che tipo di software acquisti?
- PAL ☐
- NTSC ☐
- PAL/NTSC ☐

7. Quante ore giochi mediamente alla settimana?
- Meno di un'ora ☐
- 1-3 ore ☐
- 4-7 ore ☐
- 8-11 ore ☐
- 12-16 ore ☐
- 17 - 23 ore ☐
- Più di 23 ore ☐

8. Per quanto tempo giochi, in media?
- Meno di mezz'ora ☐
- 30 minuti/1 ora ☐
- 1-2 ore ☐
- 3-4 ore ☐
- Più di quattro ore ☐

9. Qual è il genere videoludico che preferisci?
- Puzzle games ☐
- Platform games ☐
- Giochi sportivi ☐
- Giochi di corsa ☐
- Picchiaduro ☐
- Sparatutto ☐
- Avventure ☐
- Giochi di ruolo ☐
- Giochi di strategia ☐
- Altro: .....

10. Dove hai sentito parlare per la prima volta di Super Console 100% PlayStation?
- L'ho vista in edicola ☐
- L'ho vista in un negozio ☐
- Me ne ha parlato un amico ☐
- Pubblicità ☐
- Altro: .....

11. Da quanto tempo leggi Super Console 100% PlayStation?
- E' la prima volta ☐
- 2-3 mesi ☐
- 3-5 mesi ☐
- 6-8 mesi ☐
- 9-11 mesi ☐
- Più di un anno ☐

12. Cosa ti ha spinto ad acquistare Super Console 100% PlayStation? (puoi dare più di una risposta)
- Mi ha colpito la copertina ☐
- Perché è indipendente ☐
- Si occupa della mia console ☐
- Consiglio di un amico ☐
- Il prezzo ☐
- Altro: .....

13. Quanti numeri di Super Console 100% PlayStation acquisti all'anno?
- 1-3 ☐
- 4-6 ☐
- 7-10 ☐
- Tutti ☐

14. Cosa pensi delle rubriche di Super Console 100% PlayStation?
1 = mi piace
2 = mi piace molto
3 = non mi piace
4 = non mi interessa
- Editoriale ...
- PlayGround ...
- FAQ ...
- PlayWorld ...
- Big In Japan ...
- America's Most Wanted ...
- Preview ...
- Review ...
- Speciali ...
- SuperTrix ...
- Cogito Ergo Sony ...
- Primo Piede ...

15. In termini di contenuto editoriale, ti piacerebbe leggere più, meno o la stessa quantità delle seguenti rubriche:
- News ...
- Anteprime ...
- Speciali ...
- Recensioni Estese ...
- Recensioni Brevi ...
- Trucchi e soluzioni ...
- Primo Piede ...
- Interviste ...

16. Quale tipo di gadget vorreste vedere allegato a Super Console 100% PlayStation?
- Nessuno ☐
- Poster ☐
- CD demo ☐
- Spille ☐
- Figurine ☐
- Altro: .....

17. Quante persone leggono abitualmente la tua copia di Super Console 100% PlayStation oltre a te?
- Nessuno ☐
- 2-3 ☐
- 4-5 ☐
- Più di 6 ☐

18. Quanto tempo impieghi a leggere Super Console 100% PlayStation?
- Meno di mezz'ora ☐
- 30-60 minuti ☐
- 1-2 ore ☐
- Più di due ore ☐

19. Cosa fai della rivista quanto hai finito di leggerla?
- La conservi ☐
- La regali ☐
- La butti ☐

20. Quali altre riviste di videogiochi leggi abitualmente?
- MEGA Console ☐
- Consolemania ☐
- Game Power ☐
- Ufficiale PlayStation Magazine ☐
- PlayStation Power ☐
- Altro: .....

21. Possiedi un personal computer?
- No ☐
- Sì, quale? .....

22. Hai accesso a Internet?
- Sì ☐
- No ☐

23. In media, quanto spesso vai al cinema o noleggi una videocassetta?
- Più di una volta alla settimana ☐
- Una volta alla settimana ☐
- Due volte al mese ☐
- Una volta ogni due, tre mesi ☐
- Mai ☐

24. Quanti CD o videocassette hai acquistato negli ultimi dodici mesi?

	CD	Videocassette
Nessuno	☐	☐
1-4	☐	☐
5-8	☐	☐
9-15	☐	☐
16-24	☐	☐
più di 24	☐	☐

25. Quali altre pubblicazioni leggi abitualmente?
- Max ☐
- Rumore ☐
- Fitness ☐
- Dylan Dog ☐
- Manga ☐
- Quattroruote ☐
- Satellite ☐
- Altro: .....

26. Sei:
- Ragazzo ☐
- Ragazza ☐

27. Quanti anni hai? ...

Hai ulteriori commenti da fare su Super Console 100% PlayStation?
.....
.....
.....
.....

I TUOI DATI
Nome: .....
Cognome .....
Indirizzo: .....
.....
CAP: .....
Città: .....
Titolo di studio: .....
.....

Caro lettore,

Super Console 100% PlayStation è la prima testata italiana dedicata esclusivamente alla piattaforma a trentadue bit Sony.
Dietro di sé, ha una storia lunga più di tre anni, qualche trasformazione a livello formale, un pubblico di lettori fedeli che hanno dimostrato di apprezzarne l'evoluzione.
Di fronte, un unico obiettivo: offrire un prodotto editoriale sempre più completo e aggiornato per continuare ad essere LA pubblicazione di riferimento per l'utente PlayStation.
Per questo motivo, ci piacerebbe conoscere un po' più da vicino i tuoi gusti e le tue esigenze: ti saremmo davvero grati se spendessi qualche minuto del tuo tempo per completare il questionario che segue e lo spedissi a questo indirizzo:

Super Console 100% PlayStation
Questionario
Gruppo Futura
via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

Ti ringraziamo per la collaborazione,

LA REDAZIONE

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO in blocco Sony PlayStation versione Pal, come nuova, ancora in garanzia con: due joypad, memory card, ***Tekken 2, F1, Adidas Power Soccer, FIFA '97, Bust a Move 2, Resident Evil, Motor Toon GP 2, Die Hard Trilogy, Smash Court Tennis, Pandemonium, Crash Bandicoot*** e ***Command & Conquer***, tutti originali a L 1.000.000.
Per informazioni telefonare allo 050/542223 e chiedere di **Cristiano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tekken 2*** (L 60.000), ***Alien Trilogy*** (L 40.000), ***Skeleton Warriors*** (L 40.000), ***Destruction Derby 2*** ancora sigillato (L 85.000) e un joystick (L 85.000)
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 ore pasti e chiedere di **Luca.**

VENDO Sony PlayStation in eccellenti condizioni di mantenimento, usata pochissimo, con un joypad, due CD Demo ed i seguenti giochi: ***Crash Bandicoot***, ***The D*** e ***F1*** a L 500.000.
Per informazioni telefonare allo 0883/562244 ore pasti e chiedere di **Elio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***FIFA '97*** (L 60.000), ***Olympic Soccer*** (L 40.000), ***Break Point*** (L 60.000), ***NFL Game Day*** (L 40.000). Annuncio valido solo per la zona di Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 ore pasti e chiedere di **Giulio.**

VENDO Sony PlayStation (6 mesi di vita), due joypad originali, memory card, cavo Scart, cavo RGB, cavo antenna e i seguenti giochi: ***Street Fighter Alpha 2, WipEout 2097, Tekken 2, F1, Destruction Derby 2, Twisted Metal, The Need 4 Speed, Ridge Racer, RR Revolution, Alien Trilogy, Crash Bandicoot, Resident Evil, Tohshinden 1*** e ***2*** + una decina di CD Demo a L 1.800.000 possibilmente in blocco. Prezzi trattabili. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 010/2510413 ore pasti e chiedere di **Emanuele.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***WWF, Resident Evil, WipEout, WarHawk, Tekken, Xtreme Games, Tohshinden 1*** e ***2, Ridge Racer, X-Com, FIFA '96, MK3, Winning 11, World Cup Golf, DiscWorld, Theme Park, Total Eclipse, The D, Loaded, Johnny Bazookatone, Striker '96, Fade to Black, Street Fighter Alpha, Rapid Reload***. Vendo inoltre giochi per Super Nes e Mega Drive e cerco una PSX per *link* e un Nintendo 64 con giochi.
Per informazioni telefonare allo 0347/2516784 ore pasti e chiedere di **Alexander.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Alone in the Dark 2*** (L 60.000), ***Tomb Raider*** (L 70.000), ***Tunnel B1*** (L 60.000), ***Twisted Metal 2*** (L 70.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 65.000), ***Magic Carpet*** (L 60.000), ***Disruptor*** (L 70.000), ***Moto X*** (L 65.000), ***Andretti Racing*** (L 60.000), ***Raging Skies*** (L 65.000), ***Chronicles of the Sword*** (L 70.000).
Per informazioni telefonare allo 06/70302103 ore pasti e chiedere di **Mirko.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tomb Raider, Destruction Derby 2, X2*** e ***Crash Bandicoot*** a L 70.000 l'uno. ***Descent, Iron Man, Super Sonic Racers*** e ***Bubble Bobble*** a L 50.000 l'uno. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo ore 0437/748081 serali e chiedere di **Roberto.**

VENDO Sony PlayStation Universale con memory card, due joypad, 14 giochi (***F1, Crash Bandicoot, Resident Evil, Tekken 2, Ridge Racer Revolution, Alien Trilogy, Pandemonium, Total NBA, Burning Road, Rage Racer, Tohshinden 2, Street Fighter Zero, NBA Live '96, Vampire***). Tutto perfettamente funzionante a L 800.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0931/771499 o allo 0931/760927 e chiedere di **Erminio.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Resident Evil, WipEout, Tekken, Destruction Derby 2,*** tutti rigorosamente originali.
Per informazioni telefonare allo 06/9588243 ore pasti e chiedere di **Dario.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi a L 50.000 l'uno: ***X2*** (Pal), ***Winning Eleven '97*** (Jap), ***Soul Edge*** (Jap), ***Contra*** (Usa), ***ReLoaded*** (Usa), ***Batman the Arcade*** (Usa), ***Tohshinden 3*** (Jap) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 ore pasti e chiedere di **Michele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Destruction Deby 2*** (L 70.000), ***Twisted Metal*** (L 50.000) e ***Krazy Ivan*** (L 50.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con : ***Gunship 2000, Resident Evil*** e ***Descent***.
Per informazioni telefonare allo 0341/220427 ore pasti e chiedere di **Elena.**

VENDO Sony PlayStation Universale + joypad + mouse + volante *Mad Katz* + memory card + CD Demo e 16 giochi (tra cui ***Soul Edge, Destruction Derby 2, WipEout 2097*** ecc.) a L 750.000. Vendo inoltre in blocco 14 CD per Saturn (titoli molto interessanti) a L 700.000 o singolarmente a L 60.000 - 70.000. Per l'acquisto in blocco dei CD un fantastico regalo: un *Virtual Boy* con 5 cartucce!
Per informazioni telefonare allo 051/722084 ore pasti e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation Pal volante *Mad Katz* come nuovo, causa doppio regalo, con pedaliera e cambio. Regalo inoltre vari CD Demo. Prezzo da concordare. Effettuo anche scambi di giochi.
Per informazioni telefonare allo 0453/62956 ore pasti e chiedere di **Francesco.**

VENDO Nintendo 64 a L 339.000 (un mese di vita), più ***Super Mario 64*** (L 90.000), ***Pilot Wings 64*** (L 80.000) e ***Turok*** (L 100.000). Vendo inoltre svariati titoli per PlayStation tra i quali cito: ***Soul Edge, Rage Racer*** (Jap), Final Fantasy 7, Tomb Raider, ***Resident Evil, Pandemonium, Mortal Kombat Trilogy*** ecc. ecc. La merce può essere venduta sia in blocco che separatamente.
Per informazioni telefonare allo 0427/71585 ore pasti e chiedere di **Emiliano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Broken Sword*** (L 60.000), ***Myst*** (L 50.000), ***WipEout*** (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7230685 ore pasti e chiedere di **Corrado.**

COMPRO Sony PlayStation guaste, complete di pad a L 100.000.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

COMPRO per Super Nintendo i seguenti giochi: ***Turtles in Time, The Great Circus Mistery, Bugs Bunny, Alladin, Knights of the Round, Joe e Mac, Clay Fighter 2, Tiny Toons, Sparkster, Vampire Kiss*** e ***Super Adventure Island 2***. Sono anche disposto a scambiarli con ***Ghouls 'n' Ghosts*** o ***Final Fight 2*** (Jap).
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 ore pasti e chiedere di **Luca.**

SCAMBIO ***Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Namco Museum Vol. 2*** e molti altri, tutti in versione Pal, con altri titoli di eguale valore. Annuncio valido per la Lombardia.
Per informazioni telefonare allo 035 - 566191 ore pasti e chiedere di **Patrik.**

SCAMBIO Sega Saturn Europeo con tre giochi (***World Wide Soccer '97, Virtua Fighter 2*** e ***Vampire Hunter***), due joypad, adattatore, trucchi e CD Demo (tutto nuovissimo) con Sony PlayStation, oppure vendo il tutto a L 499.000. Si garantisce e si richiede massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 02/2534679 ore pasti e chiedere di **Andrea.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Cogito Ergo Sony

Breve storia dei... Picchiaduro

Dal 1982 alla fine dell'era 8-bit sono stati fatti enormi passi in avanti...

KUNG FU MASTER
Rispetto al celebre picchiaduro di Bug Byte, *Kung Fu Master* (1984) introduce lo *scrolling* a scorrimento orizzontale. Apparso in sala giochi grazie a Data East e immediatamente convertito per C64 e Spectrum, *Kung Fu Master* costituisce un'autentica pietra miliare.

FIST II
Fist II è stato il primo picchiaduro a consentire al giocatore di esplorare un'area di gioco relativamente vasta. Mentre *Karateka* di Broderbound era basato sullo *scrolling* orizzontale, Fist II adottava un pattern non-lineare.

DOUBLE DRAGON
Se *Fist II* ha avuto il merito di introdurre nei picchiaduro a scorrimento l'utilizzo di armi, *Double Dragon* (Data East) raddoppiava il divertimento consentendo l'interazione simultanea di due prestanti giovanotti elettronici, Billy e Jimmy Lee.

UTCHI MATA
L'originale titolo Martech aveva privilegiato la dimensione più realistica del combattimento, senza tuttavta raccogliere grandi consensi. La simulazione di judo finì presto per essere dimenticata. Per certi versi, Titoli come *Bushido* (EA) e il recente *Bushido Blade* (SquareSoft) ne sono l'evoluzione diretta.

FRANK BRUNO'S BOXING
Rubando il collaudato *concept* di *Punch Out*, Ocean commercializzava il vendutissimo *Frank Bruno's Boxing*. E' la prima simulazione di boxe sponsorizzata da un popolare campione.

La storia dei picchiaduro si svolge lungo un arco di tempo di quindici anni. In questo frangente, ben quattro generazioni tecnoludiche si sono succedute: dopo Commodore 64 e ZX Spectrum Sinclair, entrambi a otto bit, si passa ad Amiga e Atari ST, computer a sedici bit. Allo stesso modo, nuove console a 32-bit come Sony PlayStation e Sega Saturn hanno raccolto l'eredità di Sega MegaDrive e Nintendo Super Nes.

KUNG FU
Il vecchissimo picchiaduro realizzato da Bug Byte per Speccy aveva una cosmesi molto primitiva rispetto agli standard attuali e offriva un numero di mosse ridotto all'osso, ma possedeva tutti gli elementi degli attuali best-seller.

WAY OF THE EXPLODING FIST
Uno dei grandi limiti di *Kung Fu* era l'assenza del modo di gioco a due. A quasi un anno di distanza, Melbourne House introduceva una simulazione di karate fruibile in *double*. Grafica eccezionale, per i tempi e sonoro digitalizzato.

BANGKOK KNIGHTS
Ai tempi di C64, System 3 era l'equivalente di Capcom nel settore dei picchiaduro. *Bangkok Knights*, tuttavia, fu un clamoroso *flop*. Il simulatore di Thai Boxing era infatti poco giocabile. Resta però il primo titolo del suo genere.

CHAMPIONSHIP WRESTLING
Epyx, autrice di alcune delle migliori simulazioni sportive multievento, ha prodotto il mediocre *Championship Wrestling* per C64. Il gioco ha però dominato a lungo le classifiche di vendita spingendo altre case a proporre prodotti analoghi.

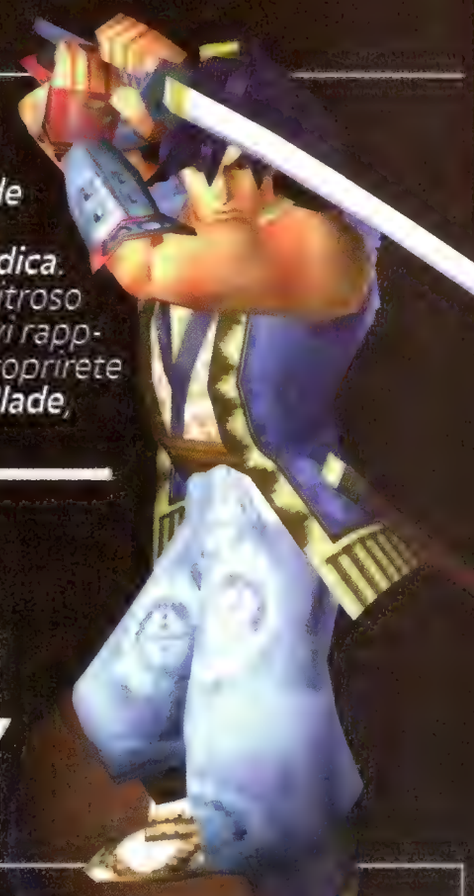
BRUCE LEE
L'obiettivo era raccogliere tutte le lanterne colorate e nel contempo eliminare a suon di calcioni volanti i nemici. Un classico esempio di picchiaduro a scorrimento con quadri a scomparsa, sottogenere pressoché estinto, oggi.

LAST NINJA
Il vertice della produzione di System 3 insieme a *IK+* (creato dal grande Archer McLean). Il primo picchiaduro a inglobare sapientemente tematiche e ambientazioni proprie delle avventure. Una splendida cosmesi isometrica e la necessità di risolvere enigmi e puzzle hanno contribuito a fare di *The Last Ninja* (1986) una gioco di grande successo, che ha figliato due ottimi seguiti.

YE AR KUNG FU
Yie Ar Kung Fu di Imagine ha rappresentato una svolta nel settore. La possibilità di confrontarsi con lottatori molto differenziati, graficamente e a livello di tecniche di combattimento, ha influenzato l'evoluzione successiva.

BARBARIAN
Molto prima di *Mortal Kombat*, Palace Software aveva prodotto un picchiaduro a incontri che ha suscitato molte polemiche per la violenza esplicita che veicolava. In *Barbarian* era infatti possibile decapitare l'avversario.

A partire da questo mese, **Cogito Ergo Sony** *diventa una sorta di* **Bignami** *del* **divertimento elettronico**. *Tenteremo di ricostruire l'***evoluzione** *dei diversi generi videoludici attraverso comode* **guide** *che potete fotocopiare,* **nascondere** *sotto il foglio a protocollo e usare come preziosa risorsa nei compiti in classe di* **Storia Videoludica**. *La prima puntata di questo nuovo ciclo si apre con un'indagine a ritroso dei* **picchiaduro**, *che insieme a simulazioni di corsa e giochi sportivi rappresentano una delle colonne portanti del software* **PlayStation**. *Scoprirete che c'è un filo rosso che unisce l'arcaico* **Kung Fu** *al recente* **Soul Blade**, **The Last Ninja** *e* **Tobal 2**...



FIGHTING FORCE

La casa inglese Core Design reinventa *Double Dragon* sfruttando il medesimo *concept* in un mondo tridimensionale, ma già Sega ci ha provato nel recente passato (con scarso successo) con *Dynamite Deka*. L'uscita di *Fighting Force* per Sony PlayStation è prevista in autunno.

MORTAL KOMBAT

Sebbene l'idea di usare immagini fotorealistiche all'interno del gioco fosse già stata sperimentata con *Pit Fighter*, è il picchiaduro del dinamico duo Boon-Tobias ad averla resa popolare. Il coin-op Williams, convertito per tutti i sistemi da gioco possibili e immaginabili, ha generato un grande numero di seguiti.

STREET FIGHTER ALPHA 2

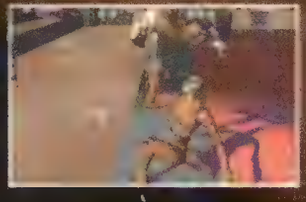
L'ennesimo picchiaduro Capcom segna un'evoluzione in termini di giocabilità. Il sistema delle *combo* viene pesantemente modificato e customizzato in base alle capacità del giocatore.

VICTORY BOXING

Gli sprite 2D sono ormai un ricordo. Il primo simulatore di boxe di JVC era basato su personaggi interamente 3D.

SOUL BLADE

Soul Blade riprende la possibilità di impiegare armi nei combattimenti a una giocabilità eccellente. Il vertice della produzione Namco per PlayStation.



POWER MOVE WRESTLING

Allo stesso modo, la simulazione di *wrestling* di Activision rivestiva di poligoni e *texture mapping* il concept di *Champ Wrestling*, *Tag Team Wrestling* etc.

MORTAL KOMBAT II

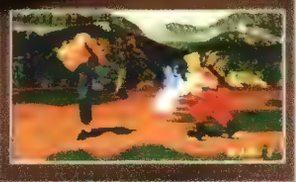
Con *Mortal Kombat II* aumentano in modo esponenziale la violenza grafica e il numero di mosse performabili attraverso la combinazione dei tasti del pad. Le *"combo"* diventano popolari e la spettacolarità degli incontri diventa un elemento sempre più centrale.

VIRTUA FIGHTER

Il primo picchiaduro a incontri interamente 3D, anche se la profondità viene semplicemente simulata. Abbiamo dovuto attendere *Battle Arena Tohshinden* per confrontarci con un titolo autenticamente 3D.

TEKKEN

La risposta Namco a Sega è rappresentato dalla trilogia di *Tekken*. Il primo episodio clonava il celebre *Virtua Fighter*, con la possibilità di selezionare direttamente i boss.

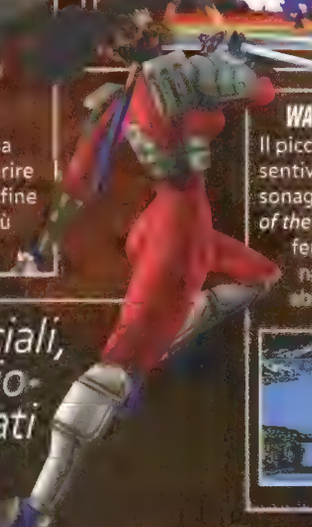


STREET FIGHTER

Sebbene il primo episodio sia passato pressoché inosservato, il picchiaduro Capcom ha cambiato per sempre la storia dei picchiaduro (se non dei videogames). Una delle peculiarità del gioco riguardava la possibilità di selezionare il proprio alter ego. Questa caratteristica, allora rivoluzionaria, oggi è comune in tutti i picchiaduro.

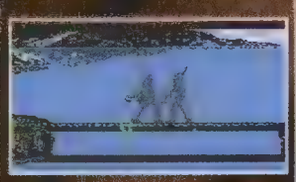
STREET FIGHTER II CHAMPIONSHIP EDITION

Come si fa a sconfiggere il boss? Capcom, sul modello delle astronavi madri dei picchiaduro, ha preso l'abitudine di inserire imbattibili lottatori alla fine del gioco per rendere più avvincente la sfida.



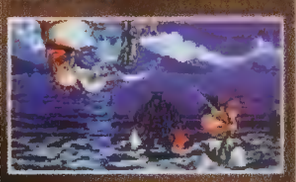
WAY OF THE TIGER

Il picchiaduro Gremlin consentiva una selezione dei personaggi molto primitiva. *Way of the Tiger* includeva tre differenti eventi e tre personaggi caratterizzati da abilità differenti.



SAMURAI SHODOWN

SNK proseguiva il discorso ludico introdotto da *Street Fighter* estendendo la possibilità di customizzazione dei personaggi e introducendo l'uso di armi durante i combattimenti.



...nei primi anni '90, mosse speciali, scrolling multiparallattico e selezione dei personaggi erano diventati ormai "di serie". Poi scoppiò la rivoluzione tridimensionale.

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

I SuperTrix sono prodotti secondo la ricetta originale di *Super Console*, per garantire sempre un elevato gusto accompagnato da un alto valore nutrizionale. Cerchiamo sempre di utilizzare solo code di sicura provenienza, che vengono dall'alto, da vicino al sole... Ogni singolo trucco quindi, una volta raccolto, viene cotto a vapore e trasformato in una sottile striscia di codice binario. Successivamente i fiocchi vengono tostati al forno con il metodo *Super Console*, così diventano ancora più croccanti e buoni. Non aggiungiamo mai grassi né additivi, in modo che l'elevato valore nutrizionale del code rimanga inalterato; non abbiamo bisogno di aggiungere grassi per aumentare il sapore dei nostri trucchi perché questi sono già per natura gustosi e leggeri. Inoltre i SuperTrix di *Super Console* sono così ricchi di vitamine che da soli forniscono l'80% della quantità di vitamine necessaria nell'arco di una intera partita a *Iron & Blood* o *The Need for Speed 2*. Fai una colazione buona e nutriente con i Super Trix di *Super Console*: sono facili da preparare e ti forniscono le vite e le armi extra di cui hai bisogno con tanto gusto in più!

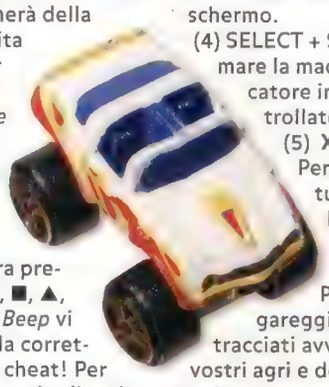
Fabio Ravetto

Micro Machines V3

VERSIONE EUROPEA

Password a profusione

Super Salti
Durante la gara digitate la seguente combinazione: ■, ➡, ➡, ⬇, ⬆, ⬇, ⬅, ⬇, ⬇. Un *Beep* vi informerà della corretta riuscita del cheat! Per disabilitarlo inserite il *code* una seconda volta.



Double Speed
Durante la gara premete: ■, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X. Un *Beep* vi informerà della corretta riuscita del cheat! Per disabilitarlo inserite il *code* una seconda volta.

Debug Mode
Durante la corsa premete: ■, ⬆, ⬇, ⬇, ■, ●, ●, ▲, X. Un *Beep* vi informerà della corretta riuscita del cheat! A questo punto potrete sbizzarrirvi con una serie di nuove "opzioni" elencate qui sotto!
(1) SELECT + X: Per Quittare la Gara e Vincere.
(2) SELECT + ⬆ o ⬇ o ➡ o ⬅: Per Modificare la Posizione della Telecamera.
(3) SELECT + L2/R2: Per Zoomare dentro/fuori dallo schermo.
(4) SELECT + S: Per trasformare la macchine del giocatore in un drone controllato dalla CPU.
(5) X + ▲ + ● + ■: Per far Esplodere tutte le Macchine.

Desert Storm
Per poter gareggiare su tutti i tracciati avvalendovi dei vostri agri e dolci tank inserite la seguente password nella schermata con il nome del personaggio: **TANKS4ME**. Un ronzio vi indicherà che il *cheat* è entrato in azione e, a questo punto, potrete tranquillamente reinserire il nome del giocatore. Un solo avvertimento: i carri armati non sopportano l'acqua!

Need for Speed 2

VERSIONE AMERICANA

Maggiore Accelerazione
Inserite il seguente *code* nella schermata delle Password: **POWRUP**

Più Inquadrature
Dalla schermata con il menù principale iniziate una gara tenendo premuti i seguenti tasti: L1, L2, R1, R2, X, ▲, ■, ●. Lasciate poi il tutto non appena la gara ha inizio, vi ritroverete così con ben 9 inquadrature differenti contro le 4 di inizio gioco!

Bonus Car
Inserite il seguente code per ottenere la Ford Indigo: **LILZIP**

Bonus Track
Per poter gareggiare nel Monolithic Studios inserite la seguente password: **SHOTME**

Extra Car Password
Sempre nella schermata delle password inserite uno dei seguenti code per avere a disposizione una nuova serie bolidi alcuni dei quali veramente fuori dal mondo!
Army Truck: ARMYME
?!?!?: QUATME
Bug: BUGME
Semi: SEMIME
Bus: BUSME
Spazza Neve: SNOWME
Cassa: CRATME
?!?!?: TREXME
Limousine: LIMOME
Il Van: VANME
Tronco: LOGME
Vagone: WAGOME
?!?!?: OUTHME
?!?!?: YJME

Bushido Blade

VERSIONE GIAPPONESE

Una volta che avrete terminato il *Chambara Mode* vi verrà data la possibilità di controllare anche il personaggio con la pistola. Sfortunatamente, per il momento, potrete utilizzarlo solo nel *versus mode*; per far ciò non dovrete far altro che spostare il cursore sul posto dopo Kanuki e prenderlo.

The Incredible Hulk

VERSIONE EUROPEA

Password a Volontà!

Livello	Easy	Medium	Hard
Castle	70000F630A	60080FFB85	80100F8401
Ice	A0000A352F	90080ACDAA	B0100A5626
UFOs	C000010759	B008019FD4	D010012850
Maestro	300006D8BD	F01005616D	101005F9E8

Castlevania: Dracula X

VERSIONE GIAPPONESE

Special Moves

Queste sono alcune delle mosse speciali di Alucard:

Power Up Move - In alcuni casi vi permetterà di prendere HP dai nemici. Premete: ←, ↖, ↑, ↗, →.

FireBall Move - Tenete in alto per una groooossa fiamma. Premete: ↑, ↓, ↘, →.

FireBall a Ricerca: Premete: ←, →, ↑, ↓.

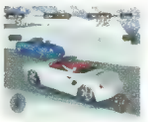
Quattro FireBall a Ricerca: Tenete premuto per alcuni secondi: ↗, →, ↘, ↓.

Per Guadagnare HP dai Nemici e dalle Candele: Premete: ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, →.

Pro Action Replay

HP Infiniti
80097BA0 2703
MP Infiniti
80097BB0 01CF
Cuori Infiniti
80097BA8 00FF
Soldi Infiniti
80097BF0 FFFF
80097BF2 00FF
Per Salire di Livello
800973EC FFFF
Hit Point Code
80097BA0 1241
Codici per gli Oggetti
8009798C 6363
8009798E 6363
80097990 6363
80097992 6363
80097994 6363
80097996 6363
80097998 6363
8009799A 6363
8009799C 6363
8009799E 6363
800979AO 6363
800979A2 6363
800979A4 6363
800979A6 6363
800979A8 6363
800979AA 6363
800979AC 6363
800979AE 6363
800979BO 6363
800979B2 6363
800979B4 6363
800979B6 6363
800979B8 6363
800979BA 6363
800979BC 6363
800979BE 6363
800979C0 6363
800979C2 6363
800979C4 6363
800979C6 6363
800979C8 6363
800979CA 6363
800979CC 6363
800979CE 6363
800979D0 6363
800979D2 6363
800979D4 6363
800979D6 6363
800979D8 6363
800979DA 6363
800979DC 6363
800979DE 6363
800979E0 6363
800979E2 6363
800979E2 6363
800979E4 6363
800979E6 6363
800979E8 6363
800979EA 6363
800979EC 6363
800979EE 6363
800979F0 6363
800979F2 6363
800979F4 6363
800979F6 6363
800979F8 6363
800979FA 6363
800979FC 6363
800979FE 6363
80097A00 6363
80097A02 6363
80097A04 6363
80097A06 6363
80097A08 6363
80097A0A 6363
80097A0C 6363
80097A0E 6363
80097A10 6363
80097A12 6363
80097A14 6363
80097A16 6363
80097A18 6363
80097A1A 6363
80097A1C 6363
80097A1E 6363
80097A20 6363
80097A22 6363
80097A24 6363
80097A26 6363
80097A28 6363
80097A2A 6363
80097A2C 6363
80097A2E 6363
80097A30 6363
80097A32 6363
80097A34 6363
80097A36 6363
80097A38 6363
80097A3A 6363
80097A3C 6363
80097A3E 6363
80097A40 6363
80097A42 6363
80097A44 6363
80097A46 6363
80097A48 6363
80097A4A 6363
80097A4C 6363
80097A4E 6363
80097A50 6363
80097A52 6363
80097A54 6363
80097A56 6363
80097A58 6363
80097A5A 6363
80097A5C 6363
80097A5E 6363
80097A60 6363
80097A62 6363
80097A64 6363
80097A66 6363
80097A68 6363
80097A6A 6363
80097A6C 6363
80097A6E 6363
80097A70 6363
80097A72 6363
80097A74 6363
80097A76 6363
80097A78 6363
80097A7A 6363
80097A7C 6363
80097A7E 6363
80097A80 6363
80097A82 6363
80097A84 6363
80097A86 6363
80097A88 6363
80097A8A 6363
80097A8C 6363
80097A8E 6363
80097A90 6363
80097A92 6363
80097A94 6363
80097A96 6363
80097A98 6363
80097A9A 6363
80097A9C 6363
80097A9E 6363
80097AA0 6363
80097AA2 6363
80097AA4 6363
80097AA6 6363
80097AA8 6363
80097AAA 6363
80097AAC 6363
80097AAE 6363
80097AB0 6363
80097AB2 6363
80097AB4 6363
80097AB6 6363
80097AB8 6363
80097ABA 6363
80097ABC 6363
80097ABE 6363

Porsche Challenge

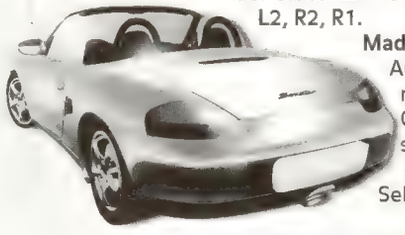


VERSIONE EUROPEA

Cheat It Out!

Inserite tutti i codici seguenti nella schermata con il menu principale (quello, per intenderci, con le scritte *1 player / 2 player / Options*):

Per Far Saltare la Vostra Macchina: ■, ●, ■.
Interactive Tracks: ← + ●, ↓ + ▲, → + ■.
Tutte le Macchine Saltano: ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■.
Fish Eye - Aumenta la Velocità del Gioco: ■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1.

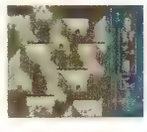


Mad Race - Aumenta il numero di Ostacoli sulla Pista: ↑, ←, → + Select.

Legacy of Kain

VERSIONE EUROPEA

Per reintegrare le vostre misere energie non dovrete far altro che premere i seguenti tasti durante il gioco.



Sangue a Manetta: ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.
Magica Magia: →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

Iron & Blood

VERSIONE AMERICANA

Personaggi Segreti:

Inserite i seguenti codici nella schermata di selezione del personaggio.

Lord of Chaos: ↑, ↓, ↑, ←, ↙, ▲, X
Minion of Chaos: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + X
Minion of Order: ← + ■, → + ●
Strahd: ↑, ↘, ←, R1, R2 ,L2, L1

Artifact Moves:

Red Cloud: ▲ + ●, ▲ + ●
Shinesta: →, ↗, ↓, ↘, ↓, ●
Ignatius: ↑ + ■ + X
Xenobia: →, → + ▲
Darius: ▲, X
Erland: ■ + X, ▲ + ●
Luthor: → + ●, → + ■
Torgo: ↑ + ●, ↑ + ●
Urgo: → + ▲ + ●
Ardrus: → + ▲, → + X
Sasha: → + ●, → + ●
Nym Pymplee: ▲ + ●, ■ + X, ▲ + ●
Balthazaar: → + ●, → + X
Kaurik: ↑, ↖, ←, ↙, ↓
Balok: → + ●, → + ●
Stellerex: ■ + X, ▲ + ●

Ci sono titoli belli e titoli molto ma molto ma molto belli.* Command & Conquer *cade, ovviamente, in questa seconda categoria, così qui a* Super Console *abbiamo pensato bene di cogliere il proiettile al balzo per propinarvi l'ennesima guida pullulante di informazioni e tattiche degne del mitico Rommel. Complesse strategie, info sulle varie unità, mosse testate fino alla spasmo sono tutte componenti di questo nuovo speciale che non mancherà di diventare il vostro vademecum per qualsiasi azione di guerra degna di questo nome!

Command & Conquer

1° Parte

HELL'S ANGELS

Spesso e volentieri le *Recon Bike* vengono considerate estremamente economiche, ma anche abbastanza inefficaci; è un'idea piuttosto diffusa ma errata se si considerano gli effetti prodotti dagli attacchi condotti da questi gruppi di centauri. Lanciatevi in una base nemica con 15 moto e sarete sorpresi dal gran numero di edifici che riuscirete a distruggere prima che la vostra truppa sia annientata. Inoltre, mentre condurrete il vostro attacco, potrete dare il via alla costruzione di una seconda squadriglia di centauri da impiegare per dare il colpo di grazia alle unità ed edifici danneggiati dalla prima incursione.

A TUTTO SILOS!

Quando la vostra raffineria si riempie di *Tiberium* (o quando sullo schermo farà la sua comparsa la scritta "*silos needed*") cominciate a costruire un'altra struttura. Consumerete così parte del *Tiberium* che avete in magazzino e, quando la struttura sarà completata, cancellate di botto l'intero edificio. Avrete così i vostri soldi indietro e avrete fatto sparire anche il *Tiberium* in eccesso!

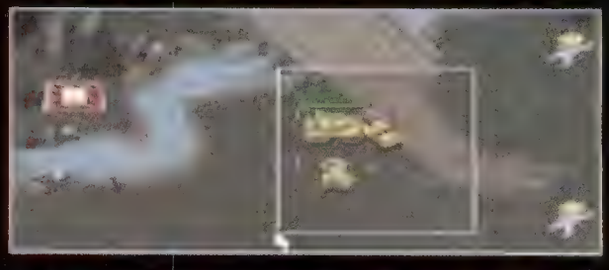
FERRO E FUOCO

Durante le vostre scorribande cercate di avere sempre un occhio di riguardo per le chiese. Questo non vuol dire incolonnare le vostre truppe e dare vita a una bella processione, bensì prendere i vostri carri e marciare sulle piccole casupole mettendo a ferro e fuoco tutto ciò che vi capita a tiro. Così facendo infatti avrete la possibilità di scovare un'utilissima serie di forzieri e tesori assortiti che giacciono nascosti nelle fondamenta di diverse cappelle!

VOLTEGGIANDO NELL'AERE...

Nonostante in genere sia una buona tattica costruire un grande esercito per poi lanciarsi frontalmente contro la base nemica, bisogna ricordare che il buon esito delle missioni dipenderà dalla vostra capacità di far agire le varie forze tutte insieme e non alla spicciolata, organizzando i vari attacchi in ondate. Così facendo infatti, non solo eviterete la ressa dovuta all'impiego di tonnellate di unità (truppe e carri che cercano di sorpassarsi e di rubarsi la posizione l'un con l'altra), ma avrete anche la possibilità di muovervi inizialmente con i mezzi pesanti (eliminando le installazioni più pericolose) per poi passare a una serie di azioni mirate (i classici interventi chirurgici) per isolare e spazzar via le varie sacche di resistenza. Una buona tecnica consiste nel costruire sei elicotteri che dovranno essere riuniti in due squadriglie di tre unità. Fatto ciò trovatevi un obiettivo sugoso e quindi inviateli sul posto come *Team Square*. Gli ci vorrà un po' per arrivare a destinazione, così potrete approfittare della pausa per cercare di ammorbidire le difese nemiche con qualche bel *tank* e, nel momento in cui i piccoli *thunderblade* faranno la loro comparsa sullo schermo, date il comando *Team Triangle*. Vi troverete così ad avere tre unità che, a turno, attaccheranno il bersaglio designato (lo sfasamento fra un'ondata e l'altra dipenderà dal tempo richiesto per la ricarica dei vari mezzi). Potrà sembrare una cosa stupida, ma vi assicuriamo che un volume di fuoco costante è molto più efficace di poderose offensive seguite da lunghe pause nelle quali non solo noi, ma anche i nostri avversari, potranno riorganizzare le loro difese.

PROTEZIONE TOTALE



Anche se è essenziale avere sempre a disposizione una grossa forza offensiva, molto più importante è riuscire a mantenere la vostra base in perfetta efficienza prevenendo eventuali attacchi nemici. Quando arriverete al punto in cui potrete costruire i *Mammoth Tank*, fate attenzione a non unirli alle forze d'attacco, ma utilizzateli per la salvaguardia del vostro complesso (seminateli qua e là, a mo' di taxi). Così facendo avrete immediatamente a disposizione un rapido ed efficacissimo sistema di torrette in grado di sviluppare un letale fuoco incrociato capace di respingere in modo quasi indolore anche gli attacchi più massicci condotti dal nemico. E' anche buona abitudine costruire, non appena ne avrete la possibilità, una seconda *War Factory* e questo sia per incrementare la velocità di produzione dei vari mezzi sia per non correre il rischio di rimanere, in caso di un attacco nemico particolarmente potente, senza fonti di rifornimento.

E' PERMESSO?

NOD: Se il terreno lo rende possibile, costruite la vostra base in modo da lasciare al computer una sola via di accesso all'intero complesso. Potrete così piazzare gli *Obelischi* ai lati dell'entrata (per "intrattenere" eventuali ospiti) e quindi piazzare dei *Flame Tanks* come porte e... voilà! Soldati flambè! Va bene, va bene, lo so: si tratta di un metodo che richiede un grosso dispendio di energie, ma considerando il fatto che 4 *Obelischi* sono in grado di distruggerete un Mammoth Tank con un solo attacco direi che il gioco vale indubbiamente la candela, pardon, volevo dire l'*Obelisco*!

PUNTI FOCALI

Potrete anche avere milioni di sodati e tonnellate di truppe, ma se perderete anche un solo edificio come il *Costruction Yard* o la *War Factory* passerete da una vittoria quasi certa a un'imminente e rovinosa sconfitta. Se state costruendo in un'area particolarmente ampia dislocate una fila di sacchi di sabbia attorno agli edifici principali, quindi costruite al loro interno lo zoccolo duro del vostro avamposto. Fatto ciò, attorno al vostro *Construction Yard* costruite tutti quegli edifici importanti ma non vitali, quali installazioni radar, silos per i missili, centrali di energia, temoli ecc. che dovranno essere difesi con una rete di torrette e postazioni *SAM*. Così potrete espandere i vostri possedimenti fabbricando altri edifici senza avere il costante terrore di vedere distrutta una parte vitale del vostro avamposto.

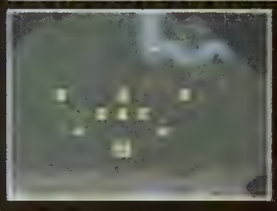
CRESCITA PERICOLOSA

Come menzionato sopra, esiste un metodo abbastanza sicuro affinché gli edifici nemici appena conquistati non tornino immediatamente in mano ai vostri avversari e consiste nel costruire un *Obelisco* appena prima di mandare l'*APC* e gli ingegneri. Una volta catturato un edificio... Tac! Piazzate l'obelisco proprio nel bel mezzo della base nemica. Questo dovrebbe tenere abbastanza impegnato il contingente nemico, permettendovi così di costruire altri *Obelischi* o torrette con cui blastare la base avversaria. A questo punto non vi resta altro da fare che produrre ingegneri con cui conquistare gli edifici rimanenti.

UN, DUE, TRE... STELLA!

NOD: Un'altra eccellente tattica d'offesa consiste nel disseminare alcuni *Cloaked Tank* nella base nemica e quindi scatenarli contro gli edifici principali. Questa tattica si rivela particolarmente utile se impiegata dopo un attacco frontale, dato che vi consentirà di eliminare sia gli edifici muniti di *Ion Cannon* o *Nukes* sia i palazzi danneggiati proprio mentre i vostri avversari, ormai tranquilli, si stanno apprestando a riparare i danni subiti.

CASA DOLCE CASA...



Quando iniziate una missione con una *Remote Costruction Yard*, non posizionatela in modo frettoloso solo per poter iniziare a costruire il più rapidamente possibile. Prendetevi invece tutto il tempo necessario per individuare una locazione che vi consenta un semplice e rapido accesso ai campi di *Tiberium* o, meglio ancora, una locazione che sia facilmente difendibile e che abbia pochi accessi.

ROAD BLASTER

GDI: Non sottovalutate le qualità degli *APC*. A parte il fatto di essere molto rapido (il che vi consentirà di muovervi velocemente) il gingillo può anche eliminare la bellezza di 5 gruppi di truppe e, anche nel caso in cui i soldati nemici rompessero le fila e cominciassero a correre all'impazzata, potrete tranquillamente fare fuoco contro di loro oppure decidere di passarci sopra a mo' di frittatona.

EROI A NOLO

Tutto ciò che dovrete fare per attuare questa tattica sarà di costruire un forza di attacco sufficientemente resistente della quale però non dovervi preoccupare. Un gruppo di *Mini Gunners*, degli *Human-Vee* (o dei centauri targati Nod) e uno o due *tank* dovrebbero riuscire a tenere occupate le forze nemiche per un discreto lasso di tempo, così raggruppateli insieme e teneteli come riserva. Ora costruite un *APC* e riempitelo con 4 ingegneri e un *bazooka soldier*, e muovetelo verso il lato della mappa sulla quale si trova la *Costruction Yard* avversaria. A questo punto fate entrare in gioco la vostra forza d'assalto utilizzandola a mo' di esca e attaccando il lato opposto alla *Construction Yard*. Ricordatevi che non dovrete preoccuparvi di cosa accadrà alla vostra forza di attacco, così sedetevi tranquilli e aspettate che tutte le forze dell'avamposto si rivolgano contro il vostro plotone nel tentativo di respingere il vostro (futile) assalto. Quando ciò accade, dirigete il vostro *APC* nell'angolo (che con un po' di fortuna dovrebbe essere ormai deserto) della base avversaria e una volta dentro iniziate a catturare il maggior numero di edifici nemici possibile. Una volta che vi sarete impossessati di un buon numero di costruzioni sarà buona cosa inviare sul posto un piccolo contingente di truppe ed erigere un paio di torrette in modo da difendere le posizioni acquisite. Così facendo sarete in grado di prendervi cura di eventuali attacchi portati da truppe che abbandoneranno la battaglia-esca per muovere alla volta dei vostri nuovi possedimenti.

GDI TACTICS

1. Muovendo dei *Mammoth Tank* contro delle torrette si dà il via a quelli che potrebbero essere definiti come "attacchi obbligati" (in parole povere, una volta che sarete entrati non ci sarà la possibilità di tornare indietro). La ragione di ciò è che, a causa del lungo tempo necessario a questi carri per girarsi e arrivare fuori portata dei cannoni nemici, una ritirata vi porterà a subire talmente tanti danni da ridurre i vostri mezzi a inutili ammassi di lamiere pronte per lo sfasciacarrozze.

2. Se volete mettere k.o. un *Obelisco* con delle truppe, dovrete inviare sul posto almeno una decina di plotoni e prepararvi a perdere almeno la metà delle forze che dovranno essere impiegate in un unico e violento attacco.

3. Se state avanzando all'interno di una base nemica che pullula di torrette e carri da difesa evitate accuratamente di impiegare i vostri *Orcas* e la fanteria contro i carri. Utilizzate queste forze per eliminare le varie torrette e deviate tutti i mezzi pesanti contro i *tank* nemici: otterrete risultati molto soddisfacenti.

4. Nella bocca del leone... Se volete mettere k.o. delle postazioni *SAM* usando gli *Orcas* dovete prepararvi ad inviare sul posto almeno sei unità altrimenti l'attacco non riuscirà a sortire gli effetti desiderati.

5. Non mandate mai delle truppe corazzate contro gli *Obelischi* a meno che non abbiate prima interrotto le linee che li riforniscono di energia; in caso contrario i vostri uomini verranno annientati in maniera a dir poco ridicola. Il modo migliore per evitare una simile disfatta è quella di aprirvi un varco attraverso le mura, aggirare gli *Obelischi*, e concentrare le vostre forze nel tentativo di mettere fuori uso i vari generatori di energia. Fatto ciò non vi resterà altro che separare le vostre truppe per cominciare ad abbattere il maggior numero di *Obelischi* possibile!

NOD TACTICS

1. Non è necessario impiegare immediatamente tutte le unità prodotte. Gli *Stealth Tank* sono ottime armi per un'offensiva frontale, ma è possibile utilizzarli in maniera ancora più proficua infiltrandoli all'interno della base nemica prima che abbia inizio il vostro assalto. Così facendo potrete bombardare il vostro nemico da due fronti, uno esterno e uno interno!

2. Non dimenticate mai che al vostro servizio avrete anche i cari *Hells Angels*! Unità come le squadre di *Recon Bike* sono il mezzo migliore per eliminare i vari *Harvester* che il vostro avversario spedisce qua e là per lo schermo!

3. Non commettete mai l'errore di raggruppare insieme truppe normali e le *Flame Trooper*. Cercate invece di dar loro la formazione più ampia possibile in modo da evitare il rischio di incappare in pesanti attacchi mirati in un'unica zona!

COLPISCILO PIU' IN ALTO

Per qualche strana ragione il computer ama sferrare la maggior parte dei suoi attacchi aerei contro obiettivi posti a nord. Il modo migliore per evitare che la vostra base venga bombardata è quello di costituire una bella truppa di soldati e posizionarla in ordine sparso qua e là nella zona a nord del vostro complesso: nove volte su dieci la CPU colpirà in quella zona.

ESCHE IN MOVIMENTO

E' sempre una buona abitudine utilizzare veicoli veloci come i *Recon* per attirare l'attenzione delle unità nemiche verso la vostra base (dove una bella serie di torrette potrà fornire loro una rapida e quanto mai dolorosa morte!). Una tecnica simile potrà essere utilizzata anche per attirare la fanteria nemica verso zone ricche di *Tiberium*: i risultati, in questo caso, saranno a dir poco spettacolari!

HARVEST FESTIVAL

Attaccare gli *Harvester* nemici che si trovano molto lontani da casa è un ottimo sistema per far uscire allo scoperto svariate unità di fanti. Proseguendo nel gioco (quando sia voi che il computer starete tentando di impossessarvi delle ultime briciole di *Tiberium* presenti nello schermo) la distruzione dei vari *Harvester* sarà il mezzo più efficace per limitare drasticamente le possibilità di rifornimento del vostro avversario.

INGEGNERI A COMANDO

Così com'è buona abitudine edificare prima una rudimentale rete difensiva e poi collocare i vari edifici, iniziate la vostra opera di costruzione creando un ingegnere prima di prendere una caserma e quindi mettetelo sulla stiva subito prima che sia pronto. Fatto ciò prendete l'edificio, trasformatelo nella vostra caserma principale e, rapidamente, riprendete i progressi dell'ingegnere e... Voilà! Avrete pronto un super - ingegnere pronto a infiltrasi nelle linee nemiche!

DEMOLITION MAN

Una volta che avrete piazzato delle cariche per la demolizione lasciate al computer il compito di muovervi automaticamente a distanza di sicurezza. Potrà sembravi di subire ugualmente dei danni; questi però non saranno causati dalla deflagrazione, ma saranno dovuti a eventuali soldati che evacueranno l'edifico prima della detonazione. State quindi pronti con la vostra bella crocetta e non appena qualcuno fa capolino friggetelo a dovere: mica vorrete che qualcuno abbandoni di soppiatto la vostra festa, vero?

CANCELLO ELETTRICO

Se volete proteggere i vostri edifici principali ma non ve la sentite di costruire barriere a base di sacchi di sabbia, limitatevi semplicemente a circondare i vari edifici che non necessitano di accesso per poter operare (radar, silos, centri di comunicazione, ecc.) con una bella serie di cancellate. Queste riusciranno ad impedire ai vari ingegneri nemici di conquistare le vostre postazioni e, contemporaneamente, bloccheranno qualsiasi tentativo di eventuali commando di far saltare il vostro edificio. Ovviamente i malefici potranno sempre mettersi a sparare attraverso le vostre inferriate, ma avrete comunque abbastanza tempo per poter portare sul posto i mezzi necessari ad eliminare i fastidiosi "visitatori". Una buona tattica è quella di costruire delle cancellate che si snodano a spirale in modo da avere a disposizione una vera e propria rete a maglie multiple.

QUATTRO CHIACCHERE CON...

NOD FLAME THROWER

E' buona cosa allenarsi a comandare contingenti di truppe particolarmente massicci ma, per la sicurezza dei vostri soldati, evitate di mettere assieme plotoni di lanciafiamme con truppe normali visto e considerato che questi simpatici "rosticcieri" non sembrano preoccuparsi molto della direzione nella quale rivolgono i loro cannoni. Il modo migliore per utilizzarli è quello di spargerli qua e là per friggere il maggior numero di avversari possibile. Questi si dimostrano l'ideale per eliminare le varie truppe di fanti, così limitatevi semplicemente ad inviare sul posto due o tre lanciafiamme e organizzateli in modo da attaccare da tre differenti direzioni evitando che si annientino a vicenda. Potrete così eliminare fino a un massimo di 16 unità nemiche in un sol colpo mantenendo anche i vostri uomini ad una notevole distanza dato che, inspiegabilmente, i getti del vostro lanciafiamme vanteranno un raggio d'azione molto maggiore rispetto a quello mostrato sullo schermo.

FLAME THROWERS VS MINI GUNNERS

C'è sempre il rischio di incappare in pesanti perdite quando si mandano dei soldati contro truppe armate di lanciafiamme. Un modo per ovviare a questa situazione è quello di utilizzare dei *Mini Gunner* e di organizzarli in ondate composte da due o tre membri provenienti da differenti direzioni. Potrete anche avere successo limitando la vostra azione ad un solo *Gunner* alla volta, ma in questo caso la fortuna giocherà un ruolo molto maggiore... I LanciaFiamme possono inoltre danneggiare seriamente anche eventuali carri abbandonati nei campi, così attaccate tutti i *tank* solitari che incontrerete mantenendo le vostre truppe in movimento in modo da rimanere coperti dalle eventuale vegetazione e, soprattutto, evitando di venire splattati come dei moscerini.

BURNING BUSHES

State molto attenti quando utilizzate uomini armati di lanciafiamme ad eventuali alberi o arbusti assortiti perché, nel malaugurato caso in cui uno di questi prendesse fuoco, correrete il rischio di vedere andare in fumo tutte le vostre unità presenti nelle immediate vicinanze, il che non è sicuramente una cosa molto piacevole.

SUICIDAL SIZZLINGS

Se la situazione si volge al peggio, lanciatevi nel mezzo della squadra di *Flame Thrower* o di granatiere che vi stanno attaccando con la vostra piccola formazione di fiammettari: darete così vita a una gigantesca esplosione che spazzerà dallo schermo buona parte delle truppe nemiche. Si tratta di una tecnica molto utile che però risulta conveniente soli in situazioni di difficoltà e che dovrà essere condotta con piccoli manipoli di uomini.

FIRE ROCKETS

Le truppe coi lancia fiamme e gli uomini bazooka formano un'ottima combinazione per quel che riguarda l'eliminazione di veicoli dato che potrete cominciare a bombardare i mezzi nemici dalla distanza per poi friggerli a dovere una volta che sarete giunti nelle loro vicinanze. Inoltre, se sarete abbastanza fortunati, potrete anche cogliere l'occasione per mettere a ferro e fuoco anche eventuali edifici (cosa però non sempre fattibile), facendo così salire in maniera a dir poco vertiginosa i danni della costruzione in questione!

ROTAZIONE TRIENNALE

Quando state attaccando dei veicoli pesanti con la fanteria sarà di vitale importanza riuscire a infliggere loro un gran numero di danni nel minori tempo possibile facendo al contempo attenzione a non venire splattati. Nonostante le varie azioni debbano essere condotte con una certa rapidità, prendetevi tutto il tempo necessario per sparpagliare i vostri uomini attorno al bersaglio in una sorta di grosso cerchio prima di attaccare. Così facendo, non solo eviterete un attacco frontale, ma metterete anche in crisi l'IA del computer che, non sapendo che bersaglio colpire, comincerà a ruotare su sé stesso sparando colpi a destra e manca. Utilizzate questa tecnica contro un *Harvester* e vedrete che ridurrete il poveretto in cenere senza che questo abbia la benché minima possibilità di reagire.
Ovviamente, in questo caso, non dimenticatevi di tenere sempre a portata di mano un paio di formazioni di soldati pronti a prendersi cura delle truppe avversarie che faranno la loro comparsa sullo schermo non appena toccherete l'*Harvester*.

PRONTI E SCATTANTI

Quando le vostre risorse stanno cominciando a scarseggiare, non lasciate che le unità più forti e meglio equipaggiate del nemico vi logorino gradualmente, ma fate in modo che si dirigano verso di voi. Organizzate le forze rimanenti nella formazione più devastante possibile e quindi (visto che non potrete muovervi bloccati in questa formazione dovrete per forza attendere il segnale di allarme prima di questa opzione) mandate qualcosa di rapido, come un *APC* per attirare i *tank* verso la vostra *killing zone* - la perfetta tattica dell'imboscata. A questo punto la cosa più importante è quella di studiare in maniera intelligente la disposizione dei mezzi: iniziate con dei *mini gunner* di fronte (per via del loro ampio raggio di tiro), con i granatieri immediatamente dietro per dar man forte con la loro potenza di fuoco. Dietro a questi allineate tre o quattro *guys* armati di bazooka che potranno dilettarsi nell'eliminazione dei veicoli che riusciranno a resistere agli attacchi delle vostre prime linee. A questo punto, dopo aver spazzato via la maggior parte della fanteria nemica, circondate i carri con i vostri granatieri e fate distribuir loro qualche bel pacco. Se tutto andrà come previsto le unità nemiche subiranno pesantissimi danni e, quando si troveranno di fronte ai vostri *tank*, le maggior parte delle unità avversarie sarà ridotta a un mero ammasso di lamiere alle quali non dovrete far altro che sferrare il colpo di grazia!

TRATTIAMO CON...

HUMM-VEES

Molti tendono a costruire e a mettere da parte il maggior numero di carri possibile, una tattica, tutto sommato funzionale, ma a volte non sufficiente. Gli *Humm-Vee*, per esempio, sono veicoli molto veloci che si rivelano un ottimo mezzo di interdizione nel caso dobbiate fronteggiare un attacco improvviso. Sono anche molto efficaci per opporsi a eventuali dispiegamenti composti da fanti, grazie all'ampio raggio d'azione delle loro armi (ricordatevi ovviamente di non opporli a fanti muniti di razzi). Per riuscire a dar vita a una formazione efficace ricordatevi che dovrete mantenere i vostri mezzi costantemente in movimento, così da rimanere sempre fuori dalla portata delle armi nemiche e che, anche nel malaugurato caso in cui doveste venirvi a trovare in una situazione poco piacevole, dovrete assolutamente evitare di ruotare i vostri mezzi in prossimità dei soldati nemici. Qualunque cosa accada continuate nella direzione originale ed eseguite spostamenti rapidi una volta fuori dalla portata dei vostri avversari. Ultima cosa importante: se avete deciso di mandare sul campo anche dei *Mammoth Tank* fate in modo che questi siano sempre supportati nella loro azione da alcuni *Humm-Vee*: eviterete così di essere presi in contropiede da eventuali unità nemiche più veloci delle vostre!

HURTING HUMMERS

Quando vi troverete costretti a fronteggiare degli *Humm-Vee*, potrete cercare di risolvere la situazione a vostro favore con la fanteria, facendo leva sull'impossibilità di questi mezzi di splattare i vostri omini. Una squadra di soldati muniti di razzi affiancata da un paio di unità di *Mini Gunner* dovrebbe consentirvi un facile vittoria anche se, è bene ricordarlo, il numero di unità impegnato nello scontro non dovrà per alcun motivo essere inferiore alle 4 unità.

HUMMING ENGINEERS

Se credete di essere in grado di infiltrare alcuni ingegneri all'interno del complesso nemico, ma non avete la potenza di fuoco sufficiente a sostenere un attacco totale, provate a inviare sul posto un paio di *Humm-Vee* prima dell'*APC* (farcito con una bella dosa di ingegneri ovviamente). Gli *Hummer* attireranno tutto (o quasi) il fuoco proveniente dai mezzi nemici più pesanti (come carri, artiglieria ed obelischi) e, anche se al 90% perderete l'intera squadra, il loro sacrificio si rivelerà un'ottima copertura per i vostri agenti che potranno puntare dritti alle centrali energetiche riducendo così drasticamente l'efficienza difensiva dell'intero complesso.

ROLLING THUNDER

Come tutti voi saprete, i carri più lenti posso perdere tempo prezioso cercando di splattare i fanti durante la loro lunga marcia verso la base avversaria e, senza ombra di dubbio, lanciarsi in uno scontro frontale con metà dell'energia non è proprio una buona idea. Per questo motivo è buona cosa preparare una squadra di *Humm-Vee* per proteggere i *tank* (icona dello scudo) in modo che 1) questi non procedano a tutta manetta ma rallentino così da viaggiare insieme ai mezzi pesanti e 2) si dirigano contro eventuali unità di fanti mentre i carri continueranno a dirigersi verso il loro obbiettivo principale. Gli *Humm-Vee* sono anche preferibili alla fanteria in queste situazioni visto che potrete muovere l'intera flotta sul *Tiberium* senza incassare alcun danno. Casualmente, sembra che sei *Humm-Vee* siano in grado di provocare la morte istantanea di un'intera unità di fanti anche quando questi si trovano fermi e bloccati sul terreno.

APC MAPPING

Non dimenticate che, fra i suoi svariati usi, l'*APC* è il terzo mezzo più veloce e che ha il raggio di ricerca più ampio di tutto il gioco (ben quattro mattonelle in qualsiasi direzione) il che lo rende "l'arma" ideale per ripulire lo schermo da quelle maledettissime macchie nere presenti all'inizio di ogni missione!

TUTTI FUORI!

E' buona cosa ricordarsi che le unità all'interno di un *APC* usciranno in ordine inverso rispetto al carico. Rammentate quindi di far salire prima a bordo le unità più fragili (come gli ingegneri) in modo che possano scendere sul campo per ultimi quando le vostre truppe adibite alla difesa (commandos, granatieri ecc. ecc.) saranno già state schierate.

TRATTIAMO CON...

GDI MAMMOTH TANKS

I *Mammoth Tank* sono una vera bellezza! Arma ideale per infliggere pesantissimi danni, sono in grado di controbattere molto efficacemente sia ad attacchi portati da terra che dal cielo senza considerare poi che, grazie al loro sistema di auto-riparazione, saranno in grado di re-integrare autonomamente le loro energie fino al 50% del livello originale. Oltre a ciò avrete anche la possibilità di superare persino i muri anche se, in questo caso, le vostre azioni risulteranno molto più lente e macchinose (non aspettatevi quindi di poter schierare le vostre forze in modo rapido e indolore). Per questi, e per tutta una lunga serie di altri motivi, evitate assolutamente di coinvolgere i *Mammoth Tanks* in azioni di guerriglia e usateli solo ed esclusivamente per massicci e decisi attacchi frontali accompagnati da una buona dose di granatieri e soldati armati di bazooka in modo da eliminare la resistenza di eventuali truppe o mezzi leggeri avversari. Infine ricordatevi sempre di ruotare i vari mezzi a disposizione, concedendo un po' di meritato riposo a tutte quelle unità in debito di energia in modo che possano tornare all'attacco dopo aver reintegrato le loro riserve.

CONTROMISURE

Sfortunatamente esiste un solo mezzo in grado di poter fermare con una certa semplicità un *Mammoth Tank* e questo mezzo è costituito dall'*Obelisco della Luce*. Nel caso in cui vi capitasse di incontrare un *Mammoth Tank* in campo aperto, cercate di attirarlo verso la zona più difesa della vostra base, in modo che le vostre postazioni possano eliminarlo senza farvi perdere preziose unità (o almeno così si spera). Due o tre colpi da un *Obelisco* dovrebbero essere sufficienti per spazzar via l'intruso e riparare una torre si rivelerà sicuramente più economico che dover riacquistare ex-novo tutte le unità che dovrete impiegare per distruggere uno di quei maledetti *tank*. In caso contrario l'unica alternativa è quella di circondare il mezzo nemico con una serie di carri mimetici, attaccare con un veicolo standard e quindi scagliare tutti i carri presenti sullo schermo contro il povero malcapitato (magari facendo affidamento anche su una bella unità di truppe armate di bazooka!).

LITTLE MEN

Un'altra buona tattica per riuscire a mettere k.o. i *Mammoth* è quella di utilizzare una o due unità di fanti, che però dovranno riuscire a mantenersi sempre in movimento in modo da non essere splattate.
Sfortunatamente questa tecnica, per quanto efficace, risulterà difficilmente attuabile visto che, nel 90% dei casi, il computer non si limiterà a spedirvi contro una singola unità, ma vi invierà addosso intere colonne composte da una pletora di mezzi, parte dei quali adibiti alla difesa dei *tank* pesanti!

VERY LITTLE MEN

Come molti di voi sapranno già, in *Command & Conquer* esistono anche tattiche per controbattere gli attacchi di unità di fanti rivolte contro eventuali *Mammoth Tank* isolati (ovviamente oltre a quelle che implicano la presenza di altre truppe). Per eliminare quei dannati moscerini date ordine al vostro carro di attaccare i fanti che si trovano in senso contrario alla direzione verso la quale è rivolto il *tank*. Così facendo non utilizzerete il cannone, ma farete fuoco con i missili che andranno a planare direttamente sull'obiettivo, massacrando buona parte di quegli scocciatori!

Videogames
Big Bang

NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA

Perugia	Via Marconi 45 Tel.075-5723257
La Spezia	Via Di Monale 62 Tel.0187-738412
Pescara	Via Milano 20 Tel. 085-299217
Alessandria	C.so V.Marini 13 Tel. 0131-236675
Perugia	Prossima apertura
Catania	Prossima apertura

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI E ANCHE DI PIU'!!!

NOI E L'INFINITO...

IL FRANCHISING? LA RISPOSTA E' BIG BANG STORE... CONTATTACI!!!

Tel. 075-35399

GRAFICA DI GIANLUCA COSTA BY BIG BANG SERVICE

IDEA STAGE S.r.l.

Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

DISPONIBILE PROGRAMMA PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

ICARO CREDEVA DI ESSERE UN UCCELLO
INVECE ERA SOLO UN PIRLA!

WRECKIN CREW

DRIVE DANGEROUSLY

- MANUALE -
VERSIONE IN ITALIANO
- GIOCO -

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE italia®

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. (0331) 226.910 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

PlayStation
PAL

"PlayStation"™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

TELSTAR
Electronic Studios